EuroCUT Professional 6

Benutzerhandbuch

EUROSYSTEMS SOFT- UND HARDWARE ENTWICKLUNG S. A. R. L.

Wichtige Kundeninformation EuroCUT Professional

Prüfen Sie die Sendung bitte nach Erhalt auf Vollständigkeit und melden Sie das Fehlen von einzelnen Teilen unverzüglich Ihrem Händler.

EuroCUT ist in zwei verschiedenen Versionen erhältlich:

EuroCUT Professional und **EuroCUT Basic**

Die einzelnen Versionen unterscheiden sich in ihrem ***Funktions***- und ***Lieferumfang***.

Unabhängig von der erworbenen EuroCUT-Version ist im Lieferumfang immer das EuroCUT Professional Handbuch enthalten, in welchem ***alle*** Funktionen der einzelnen Versionen ausführlich erläutert werden.

Sind Funktionen im Handbuch beschrieben, die nicht in Ihrer EuroCUT-Version enthalten sind, gehören Sie ***nicht*** zum Funktionsumfang dieser EuroCUT-Version.

Der Lieferumfang einer EuroCUT ***Professional***-Version beinhaltet:

- eine Programm-CD
- Hardwarekopierschutz (***Lizenz*** / ***Dongle***)
- URW ++ Font-CD (nur EuroCUT Professional)
- Handbuch
- Registrierungskarte

Neben Ihrer Programm-CD ist es am wichtigsten das Vorhandensein des Kopierschutzes (Dongle) zu überprüfen, da dieser zugleich Ihre Lizenz ist. Geht der Kopierschutz verloren erlischt gleichzeitig die Lizenz.

Die Donglenummer auf Ihrem Kopierschutz muß mit der Donglenummer auf der Innenseite des vorderen Handbuchdeckels übereinstimmen.
Unter der Donglenummer steht Ihre **persönliche Codenummer** (z.B. 1234-E6-123). Dieser Code wird nach erfolgreicher Installation der Software – beim erstmaligen Starten – als Initialisierung abgefragt. Ein weiteres Starten des Programms ist nur nach der Verifizierung des Codes möglich.

Wichtiger Hinweis: *Ein* ***Update*** *beinhaltet* ***keine*** *Schriften/ Font-CD und* ***keinen*** *Dongle !*

Sehr geehrte Anwenderin,
sehr geehrter Anwender,

um Ihnen bei Problemen und Fragen die direkte Kommunikation mit Ihrem kompetenten Ansprechpartner zu gewährleisten und Wartezeiten beim Telefonieren zu vermeiden oder zu verkürzen, bieten wir Ihnen den Service der technischen ***Hotline.***

Dieser Service steht Ihnen kostenlos zur Verfügung von:

Montag - Freitag von 9:00 Uhr bis 12:00 Uhr

Horst Krämer ☎ 06502 9288 11

Weitere hilfreiche Informationen, sowie Tipps und Tricks, finden Sie auf unserer Web Site:

http://www.eurosystems.lu

unter der Rubrik ***Support/*FAQ**

Unsere Support-Mitarbeiter sind angehalten, Auskünfte nur dann zu erteilen, wenn ***registrierte*** Anwender Hilfe benötigen.
Halten Sie deshalb bitte bei jedem Anruf folgende Informationen bereit:

- **Dongle Nummer** des EUROSYSTEMS Produktes
- Versions-Nr.: z.B. EuroCUT Professional **6**
- Ausdruck der Dateiliste Ihres Produktes
- (Menü ***Hilfe***/Menüpunkt ***Über...***)

Bitte haben Sie dafür Verständnis, dass telefonische Anfragen nur bei Benutzung dieser Telefonnummern beantwortet werden können.

Andere Ihnen evtl. bekannt gewordene Durchwahlnummern sind reserviert für ***Vertrieb***, ***Einkauf*** und ***Verkauf***.

Lassen Sie sich bitte im eigenen und im Interesse Aller registrieren, um einen reibungslosen und kompetenten Support zu garantieren.
Sofort nach Eingang Ihrer Registrierungskarte, Ihrer Registrierung per Fax oder Online, werden Sie in unsere Anwender-Datenbank aufgenommen.

RCS Systemsteuerungen GmbH
Generaldistributor für EUROSYSTEMS-Produkte.

P.S.: Für schriftliche Anfragen oder die Schnellregistrierung per Fax oder Online, benutzen Sie bitte die folgende Nummer oder Adresse:

Fax: ++49 6502 9288 15

Web Site: **http://www.eurosystems.lu**

Copyright

Copyright © 2003 by EUROSYSTEMS S.à.r.l.. Alle Rechte vorbehalten.
Jede Vervielfältigung dieses Handbuchs, sowie der Computersoftware EuroCUT für Windows wird strafrechtlich verfolgt.
Die Rechte an der Dokumentation zu EuroCUT liegen bei
EUROSYSTEMS S.à.r.l.,
Luxembourg, 18, Ob der Heckmil, L-6743 Grevenmacher.
Handbuchtext/-Satz/-Layout:
Peter Bettendorf, Georg Wagner
RCS Systemsteuerungen GmbH, Longuich

Der rechtmäßige Erwerb der CD-ROM erlaubt die Nutzung des Programms analog der Benutzung eines Buches. Entsprechend der Unmöglichkeit, dass ein Buch zugleich an verschiedenen Orten von mehreren Personen gelesen wird, darf das Softwareprogramm EuroCUT nicht gleichzeitig von verschiedenen Personen an verschiedenen Orten und auf verschiedenen Geräten benutzt werden.

Ausnahme: *Für den Erwerb einer Mehrplatzversion oder eine EuroCUT Professional Multi-User-Version gilt diese Vereinbarung so nicht.*

Softwaredisketten- u. CD-Kopien dürfen nur zum Zwecke der Datensicherung erstellt werden.

Einschränkung der Gewährleistung

Wir haben uns bei den Abbildungen und beim Verfassen der Texte allergrößte Mühe gegeben. Dennoch können für dieses Handbuch und die dazugehörigen Programme Fehler nicht vollständig ausgeschlossen werden.
Es wird keine Garantie für die Richtigkeit des Inhalts dieses Handbuchs, seiner Vollständigkeit und Genauigkeit gewährleistet.
Wir schließen die Haftung für alle Verluste, die durch die Benutzung von EuroCUT oder dessen Dokumentation auftreten, aus. Der Inhalt dieses Buches kann ohne Ankündigung verändert werden und ist nicht als Verpflichtung von EUROSYSTEMS S.à.r.l. anzusehen.
Die Autoren können für fehlerhafte Angaben und deren Folgen keinerlei Verantwortung oder irgendeine Haftung übernehmen.

Warenzeichen

Eventuell vorkommende Warenzeichen werden benutzt, ohne dass ihre freie Verwendbarkeit gewährleistet werden kann. Verwendet wurden u. a. folgende: Adobe Type Manager, AMD, Intel, CorelDRAW, Postscript, Microsoft, Windows. Diese Warenzeichen sind Eigentum der jeweiligen Hersteller.

Stand: Januar 2003

Über dieses Handbuch

Mit diesem Handbuch erhalten Sie EuroCUT Professional. Diese Version enthält eine Fülle neuer Funktionen, die Ihnen das Entwerfen und Gestalten hochwertiger Grafiken erleichtert. Die mitgelieferten Treiber für nahezu alle Plottertypen erlauben es Ihnen, Ihre Jobs in höchster Qualität aus Folie zu schneiden. Dieses Handbuch gliedert sich in 5 Kapitel.

Im ersten Kapitel „**Wie installiere ich EuroCUT**“ wird Ihnen die Installation von EuroCUT auf Ihrem Computer erläutert. Bitte befolgen Sie die Installationsanleitung genau, da eine korrekte Installation Grundlage für das reibungslose Arbeiten mit EuroCUT ist.

Das zweite Kapitel „**Wie arbeite ich mit EuroCUT Professional ?“** ist eine Einführung in die Bedienungsmethoden.

In Kapitel 3 dem „**Referenzteil**“ werden alle Menüs und deren Menüpunkte in ihrer chronologischen Reihenfolge erläutert.

Dieses Kapitel ist als Nachschlagewerk gedacht und sollte zu Rate gezogen werden, wenn man sich über die genaue Funktionsweise eines Befehls im Unklaren befindet.

In Kapitel vier wird die Arbeitsweise des „**FontManagers**“ beschrieben. Der Schriftenverwalter arbeitet datenbankorientiert, d.h. Schriften werden nur einmalig von einem beliebigen Datenträger in eine beliebige Schriftdatenbank installiert und sind auf allen bekannten Plattformen einsetzbar.
Bei Erzeugung einer Schriftdatenbank beispielsweise in einer Netzwerkumgebung werden tausende von Schriften für alle Benutzer verfügbar. Es ist nicht mehr erforderlich, dass jeder Benutzer Schriftsätze lokal auf dem Datenträger hält oder pflegt.

Der Einsatz des Adobe Type Managers ist weiterhin möglich, jedoch nicht mehr erforderlich, da die wesentlichen Schriftdaten aus den Font Postscript-Dateien direkt interpretiert werden und zur Textdarstellung für EuroCUT zur Verfügung gestellt werden.

Die Anzahl der installierten Schriften ist nur durch die verfügbare Plattenkapazität beschränkt. Durch den integrierten Kerning-Editor können Schriften individuell angepasst werden.

In Kapitel 5 „**Tipps und Tricks**“ haben wir für Sie eine Auswahl an täglich in unserer Hotline- und Supportpraxis auftretenden Problemfälle näher erläutert.

Hard- und Softwareanforderungen

- Emfohlen wird als Minimalvoraussetzung ein Pentium 300 mit 128 MB Arbeitsspeicher (RAM).
- Windows 98 oder höher
- minimale Grafikauflösung 800 x 600 Pixel bei 16 Farben

Inkompatibilitäten

Treiberunverträglichkeiten können auftreten bei einigen hochauflösenden Grafikkartentreibern der unterschiedlichsten Hersteller. Sie sind aber i. d. R. mit einer Aktualisierung des verwendeten Treibers zu beheben.

Konventionen

Diese visuellen Orientierungshilfen helfen Ihnen Informationen leichter zu finden und zu interpretieren.
Im EuroCUT Benutzerhandbuch werden immer die gleichen optischen Hilfen und Auszeichnungen im Fließtext benutzt.

Typographische Orientierungshilfen

Auszeichnung	Bedeutung
Fett	Überschriften
Kursiv	*Hinweistext*
Fett, *kursiv*	***Menüs***, z.B.: ***Datei*** Menü
Fett, *kursiv*, Bindestrich	Funktionen, Felder, Optionen, Befehle, Ikone, z.B.: ***Neu***-Befehl
GROSSBUCHSTABEN	Bezeichnung für Tasten auf der Tastatur, z.B.: UMSCHALT
TASTE1+TASTE2	Das Pluszeichen (+) zwischen den Tastennamen bedeutet, dass Sie die erste Taste gedrückthalten müssen, wenn Sie die zweite Taste drücken. Anschließend lassen Sie beide Tasten los.
TASTE1,TASTE2	Ein Komma (,) zwischen den Tastennamen bedeutet, dass Sie die Tasten nacheinander drücken und loslassen.
	Shortcut

Inhaltsverzeichnis

Einschränkung der Gewährleistung V

Warenzeichen VI

Hard- und Softwareanforderungen VIII

Inkompatibilitäten VIII

Konventionen VIII

Typographische Orientierungshilfen IX

Einleitung 1

Einzelplatz 2

- CoRun Autoexportfilter für CorelDRAW 6-12 und EuroCUT Professional installieren 6
- CoRun Makro 6 mit Werkzeugleiste verknüpfen 6
- CoRun Makro 7 mit Werkzeugleiste verknüpfen 7
- CoRun Makro 8 mit Werkzeugleiste verknüpfen 7
- CoRun Makro 9 mit Werkzeugleiste verknüpfen 7
- CoRun mit der Werkzeugleiste von CorelDRAW 10,11 & 12 verknüpfen 8
- Beispiel für die Datenübertragung mit CoRun 9
- Wo finden Sie CoRun in Freehand 8, 9 & 10? 10
  - Wie erfolgt die Datenübergabe von Freehand 8, 9 & 10 nach EuroCUT 6 Professional? 10
- Wo finden Sie CoRun in Illustrator 8, 9 & 10? 11
  - Wie erfolgt die Datenübergabe von Freehand 8, 9 & 10 nach EuroCUT 6 Professional? 11
- Wo finden Sie CoRun in den verschiedenen AutoCAD Versionen? 11
  - Installation der Menüdatei für AutoCAD LT 98 11
  - Installation der Menüdatei für AutoCAD R14 11
  - Installation der Menüdatei für AutoCAD 2000LT & 2000 12
  - Installation für AutoCAD LT98 und R14 12
- Installation von EuroCUT Professional unter Windows NT/2000/XP 13
- Multi-User-Version 14

Zweitplatzlizenz 14
2. Wie arbeite ich mit EuroCUT? 15
2.1 Der Desktop mit Arbeitsfläche 15
2.1.1 Die EuroCUT Programmzeile 16
2.1.2 Die Standard-Symbolleiste von EuroCUT 16
2.1.3 Die Setup-Symbolleiste von EuroCUT 16
2.1.4 Die Werkzeuge-Symbolleiste von EuroCUT 17
2.1.5 Die Objekt-Symbolleiste von EuroCUT 17
2.1.6 Die Text-Symbolleiste von EuroCUT 17
2.1.7 Die EuroCUT Layerbox 18
2.1.8 Die EuroCUT Clipart Symbolleiste 18
2.1.9 Cursorformen auf der Arbeitsoberfläche und Ihre Bedeutung 19
2.2 Die EuroCUT Werkzeuge 20
2.2.1 Der Pfeil-Modus 20
Markieren 20
Verschieben 21
Größe verändern 21
2.2.2 Der Knoten bearbeiten-Modus 21
Knoten verrunden (innen/außen) 24
Knoten nach außen Verrunden 24
Knoten nach innen Verrunden 25
Knoten reduzieren 25
Symmetrisch 25
Spitze 25
Glätten 26
Ursprung 26
Trennen 26
Verbinden 26
Löschen 27

Einfügen 27
Kurve 27
Gerade 27
Ausrichten 27
Ecken ausrichten 28
Direkte Koordinateneingabe von Knotenpositionen 28
Absolute Werte 28
Relative Werte (mit UMSCHALT-Taste) 28
Horizontales/vertikales Einschränken beim Ziehen von Linien/Kurven 29
Ecken Schärfen 29
Ecken Verrunden 30
Mit Gerade verbinden 31
Mit Kurve verbinden 31
Objekt Horizontal/Vertikal ausrichten 31
Knoten reduzieren... 32
Genauigkeit 33
Kurven erzeugen bei Winkel größer – X - Grad 33
Gerade erzeugen bei Abweichung kleiner – X - Grad 33
Knotenselektion 33
Interaktives Verrunden bzw. Eckenschärfen 33
2.2.3 Die Zoom-Funktionen 33
2.2.4 Die Zeichen-Werkzeuge 35
2.2.5 Der OnTop-Texteditor 35
Schriftart 35
Schrifthöhe 36
Schriftschnitt 36
Tiefgestellt 36
Hochgestellt 36
Ausrichtung 36

Tastaturbelegung OnTop-Texteditor 37
Cursor-Navigation 37
Selektionen 38
Bei bestehender Selektion 39
Löschungen 40
Einfügungen 40
Eingabetaste 40
Clipboard 41
Rückgängig / Wiederherstellen 41
Sonstiges 41
Mausbedienung OnTop-Texteditor 42
Die Textbearbeitung On Top 44
Ausrichtung 44
Groß-/Kleinschreibung 44
Kapitälchen 45
Zeilenabstand 46
Wortabstand 47
Zeichenabstand 47
Rotationswinkel 48
Zeichenverschiebung 49
Die EuroCUT Professional Textbox 49
Der Bearbeiten Dialog 50
Max. Lauflänge 51
Der Zeichentabelle-Dialog 51
Der Tabulatoren-Dialog 53
Tabulatoren bearbeiten 54
Automatische Erzeugung 55
Der Kreissatz-Dialog 55
Radius 56

Position 56
Befestigungslinie 56
Ausrichtung 56
Laufrichtung 57
Optionen 57
2.2.6 Die Messen-Funktion 58
2.2.7 Die Füllung-Funktion 59
Entfernen von Füllungen oder Füllbitmaps 59
Erzeugen von Farbverläufen 60
Festlegen des Farbverlaufes 60
Festlegen der Ausgangsfarbe 61
Auswählen der Zielfarbe und weiterer Farbstationen 62
Bitmapfüllungen erzeugen 63
Auswählen eines Füllbitmaps 64
Kacheln 65
Nahtlos Kacheln 65
Einpassen 65
Objektgröße 66
2.2.8 Die Stiftattribute-Funktion 66
Entfernen von Stiftattributen 66
Haarline erzeugen 66
Der Stiftattribute-Dialog 67
2.2.9 Die Layerbox 69
Layernummern 70
Neu 70
Laden... 70
Speichern 70
Speichern unter... 70
Default 71

Paletten-Historie 71
Der Layereinstellungen-Dialog 72
Eigenschaften 72
LayerBezeichnung 73
Shortcuts in der Layerbearbeitung 73
Eigenschaften 74
LayerBezeichnung 74
2.2.10 Der Drucken-Befehl 75
Der Einpassen-Modus 76
Das Vorschaufenster im Einpassen-Modus 76
Mausfunktionen im Vorschaufenster (Einpassen-Modus) 76
Druckbereich und Objekt 77
Drucker 77
Was wird gedruckt ? 78
Objekte 78
Objekte mit Arbeitsblatt 78
Job-Info 78
Alle Objekte 78
Selektierte Objekte 78
Farbsepariertes Drucken 78
Drucken einzelner Farben (Layer) 79
Verhältnis 79
Zentriert 79
Kacheln 79
Anzahl Kopien 79
1:1 80
Einpassen 80
Farbiges Arbeitsblatt mitdrucken 80
Hilfslinien drucken 80

Immer schwarz drucken 80
Passer-/Schnittmarken 80
Schaltflächen im Druck-Dialog 81
Die OK-Schaltfläche 81
Die Abbrechen-Schaltfläche 81
Der Kacheln-Modus 82
Mausfunktionen im Vorschaufenster (Kacheln-Modus) 83
Beispiel für das Drucken im Kacheln-Modus 83
Vertikale und horizontale Überlappung 85
Aktivierte und deaktivierte Kacheln 86
2.2.11 Der Schneiden-Befehl 89
Der EuroCUT Geräteeinstellungen-Dialog (lokales Gerät) 89
Allgemein 89
Anschlusstypen 90
Lokale Schnittstellen 90
Netzwerkgerät anlegen 92
Der EuroCUT Professional Schneide-Dialog 93
Ausgabe 94
Die Farbseparation beim Schneiden 99
Die Schneidevorschau 100
Das Optionen Menü 101
Der Achswechsel-Befehl 101
Der X- und Y-Spiegeln-Befehl 101
Die Optimierung-Funktion 102
Der Neu berechnen-Befehl 103
Der Ausgangsdarstellung-Befehl 103
Entgitterlinien 104
Das Ansicht Menü 106
Der Materialbreite-Befehl 106

Der Alle Objekte -Befehl 106
Der Selektierte Objekte zeigen-Befehl 106
Der Gesamte Fläche-Befehl 106
Job-Sektionierung im Schneidedialog 107
Ändern der Sektionierung 108
Der EuroCUT Professional Plot-Manager 108
Erzeugen und Ändern von Gerätekonfigurationen 108
Überwachen der Ausgabeprozesse der Jobs 108
Ausgabe von Daten auf lokalen Schnittstellen 109
Verwalten von Hotfoldern 109
Plotserverfunktion 109
Geräteordner 110
Jobfunktionen 110
Funktionen für Jobs an lokalen Geräten: 111
Funktionen für Jobs an Hotfoldern: 112
Funktionen für Jobs an lokalen Schnittstellen: 113
Einstellungen des Plotmanagers 114
Kommandozeilenparameter 114
Hotfolder 114
Typische Fehlerquellen beim Schneiden 116
a) Die Folie ist zu lose eingespannt 116
b) Die Geschwindigkeit ist zu hoch 116
c) Der Andruck ist zu hoch 116
d) Der Andruck ist zu niedrig 116
e) Der Stichel ist zu tief eingestellt 117
f) Der Stichel ist abgenutzt 117
g) Die Buchstaben werden herausgedreht 117
h) Das Trägerpapier wird mitgeschnitten 117

2.2.12 Die Ausrichten-Funktion 119
2.2.13 Der Achswechsel-Befehl 119
2.2.14 Die Outline-Funktion 120
2.2.15 Die Verschmelzen-Funktion 121
Über Einstellungen-Dialog 121
2.2.16 Die Konturlinie...-Funktion 126
2.2.17 Scannen und Vektorisieren 129
Die Bearbeitung von farbigen Bitmaps 131
Was muss beim Scannen beachtet werden? 134
2.2.18 Die Ausräumen-Funktion 135
1. Schraffur 135
2. Multi-Inline 136
Durchmesser 136
Schraffurwinkel 136
Fräskorrektur 136
Überdeckung 137
Optionen 137
Ziellayer 138
Fräsen mit oder ohne Rahmen 138
Einstellung der Frästiefen 139
Max. Schrittweite 140
Offset vom Material 141
Blattursprung 141
2.1.19 Die EuroCUT Professional Objekt Symbolleiste 141
Die Scherung/Rotieren-Funktion in der Objekt Symbolleiste 143
Die Multi-Copy-Funktion der Objekt Symbolleiste 145
2.2 Importieren 147
CMX-Import 148

2.3 Exportieren 149
EPS-Export mit OPI-Verknüpfungen 151
2.4 Jobs laden 152
2.4.1 mit EuroCUT Job Manager 152
Der Job-Manager Desktop mit Arbeitsfläche 153
Umschalten zwischen Vollbild- und Teilbildmodus 155
Einzelne oder mehrere Vorschaubilder markieren 156
Auffinden eines bestimmten Vorschaubildes im Job-Manager-Fenster 156
Das kontextsensitive Menü der rechten Maustaste im Job-Manager-Vorschaufenster (Mauscursor befindet sich auf dem blauen Hintergrund) 157
Sortierung 157
Alle selektieren 158
Alle deselektieren 158
Selektion umkehren 159
Versteckte Dateien anzeigen 159
Das kontextsensitive Menü der rechten Maustaste im Job-Manager-Vorschaufenster (Mauscursor befindet sich auf einem Vorschaubild) 159
Die Job-Manager Menüs 161
Das Datei Menü 161
Der Neu...-Befehl 161
Der Öffnen...-Befehl 161
Der Speichern-Befehl 161
Der Speichern unter...-Befehl 161
Der Festplatten durchsuchen...-Befehl 162
Druckereinrichtung 168
Beenden 168
Das Optionen Menü 168
Verzeichnisgruppe hinzufügen 168
Suchpfad hinzufügen 169
Dateiformate 172

Font einstellen... 173
Sprache einstellen... 174
Backup erzeugen... 174
Vorschaucache löschen 175
Das Ansicht Menü 175
Das ? Menü 176
Die Tastenbelegung im Job-Manager 176
2.4.2 ohne Job Manager 177
2.5 Jobs speichern 178
2.6 Die Job-Info 180
2.7 Die Job-Kalkulation 181
Textobjekte 183
Der alles-Modus 183
Der Schriftart+Material-Modus 183
Der Schrifthöhe+Material-Modus 184
Grafikobjekte 185
Der alles-Modus 185
Der Material-Modus 186
Sonderzeichen 186
2.8 RCS-ONLINE 187
Zugang zu RCS-ONLINE 187
Über Internet: 187
3. Referenzteil 188
3.1 Das Datei Menü 188
Der Neu...-Befehl 188
Der Neu von Vorlage-Befehl 188
Der Öffnen...-Befehl 188
Der Letzte Fassung-Befehl 188
Der Speichern-Befehl 188

Der Speichern unter...-Befehl 189
Der Alles speichern- Befehl 189
Der Online-Service...-Befehl 189
Der Importieren-Befehl 190
Der Exportieren-Befehl 190
Der Pjannto-RIP-Befehl 190
Der Drucken-Befehl 190
Der Schneiden-Befehl 190
Der Scannen...-Befehl 190
Der Scanner wählen... Befehl 191
Der Ende-Befehl 191
Die Job-Historie 191
3.2 Das Bearbeiten-Menü 192
Der Rückgängig-Befehl 192
Der Wiederherstellen-Befehl 192
Der Ausschneiden-Befehl 192
Der Kopieren-Befehl 192
Der Einfügen-Befehl 192
Der Inhalte einfügen...-Befehl 193
Der Alles Markieren-Befehl 193
Der Job-Info...-Befehl 193
Der Job-Kalkulation...-Befehl 193
Der Farblayer...-Befehl 194
Der Schneidfertig...-Befehl 194
Umriss 194
Farbverlauf 194
Beide 194
3.3 Das Objekt-Menü 195
Der Achswechsel-Befehl 195

Der Horizontal Spiegeln-Befehl 195
Der Vertikal Spiegeln-Befehl 195
Der Löschen-Befehl 195
Der Duplizieren Befehl 195
Der Klonen Befehl 196
Der Gruppieren-Befehl 196
Der Gruppierung brechen-Befehl 197
Der Kombinieren-Befehl 197
Der Kombination auflösen-Befehl 197
Die Füllung-Funktion 197
Der Ohne-Befehl 197
Der Farbverlauf...-Befehl 197
Der Bitmap...-Befehl 198
Der Layerfarbe...-Befehl 198
Die Umriss-Funktion 198
Der Ohne-Befehl 198
Der Haarlinie-Befehl 198
Die Attribute-Funktion 198
Der Bitmap maskieren-Befehl 198
Der Perspektive-Befehl 198
Neue Perspektive 199
Perspektive festsetzen 199
Perspektive aufheben 199
Der Hülle-Befehl 199
Neue Hülle 200
Hülle festsetzen 200
Hülle aufheben 200
Der Blockschatten-Befehl 200
Der Zeichnen-Befehl 201

Der Linie-Modus 201
Der Kreisbogen-Modus 202
Der Rechteck-Modus 202
Der Kreis-Modus 203
Der Digitalisier-Modus 203
Der Freihandzeichnen-Modus 204
Symmetrisches Objekt... 204
Passermarke 204
Bohrungen 204
Der Ausrichten-Befehl 205
Objekte im Uhrzeigersinn 205
Objekte gegen Uhrzeigersinn 205
Der Schließen-Befehl 205
Der Öffnen-Befehl 205
Der Verrunden-Befehl 206
Der Überflüssige Knoten entfernen-Befehl 206
Der Zur Clipart-Gruppe hinzufügen-Befehl 206
Der Eigenschaften-Befehl 206
3.4 Das Ansicht-Menü 207
Der Vergrößern-Befehl 207
Der Verkleinern-Befehl 207
Der Ganze Seite-Befehl 207
Der Alles zeigen-Befehl 207
Der Selektierte Objekte zeigen-Befehl 207
Der Ganz nach vorne setzen-Befehl 207
Der Ganz nach hinten setzen-Befehl 208
Der Eins nach vorne setzen-Befehl 208
Der Eins nach hinten setzen-Befehl 208
Der Reihenfolge umkehren-Befehl 208

Der Immer im Vordergrund-Befehl 208
Der Bildschirm auffrischen-Befehl 208
3.5 Das Werkzeuge-Menü 209
Die Vektorisieren...-Funktion 209
Die Revektorisieren-Option 209
Die Mit Farbzuordung-Funktion 209
Die Konturlinie...-Funktion 209
Der Clipart Manager-Befehl 210
Der Programm einfügen...-Befehl 211
Der Programmliste bearbeiten... Befehl 211
Der Justiermarken setzen-Befehl 211
Der Messen-Befehl 215
Die Folienoptimierung-Funktion 215
Der Anfahrfahnen-Befehl 215
Der Ausräumen-Befehl 216
Die Outline-Funktion 216
Der Verschmelzen-Befehl 216
3.6 Das Bild Menü 217
Der Farben reduzieren...-Befehl 217
Der Posterize...-Befehl 217
Der Graustufen...-Befehl 218
Der Invertieren...-Befehl 218
Der Überblenden-Befehl 218
Der Kontrast...-Befehl 218
Der Helligkeit...-Befehl 218
Der Sättigung...-Befehl 218
Der Schärfe...-Befehl 218
Der Gammakorrektur...-Befehl 219
Der Relief...-Befehl 219

Der Konvertieren in Bitmap-Befehl 219
Der Region ausschneiden-Befehl 219
EuroPhotoCUT 220
Der EuroPhotoCUT-Dialog 220
Allgemeine Einstellungen 221
Pixel in X-Richtung 221
Pixel in Y-Richtung 221
Restbreite 221
Kontrast 221
Mindestgrauwert 221
Negativ 222
Richtung umdrehen (nur bei Streifen) 222
Horizontal oder vertikal 224
Bitmap 224
Entgitterhilfe 225
Entgitterhilfe erzeugen 225
Streifen pro Laschen 225
Laschenbreite 226
Modi 226
Der Eigenschaften...-Befehl 227
Transparente Darstellung von Bildern im Umrissmodus 227
3.7 Das Text Menü 229
Der Text eingeben-Befehl 229
Der Text bearbeiten...-Befehl 229
Der Textbox-Befehl 229
Der Text in Kurven-Befehl 229
Der Text in Zeilen-Befehl 229
Der Text anzeigen-Befehl 230
Der True Type Fonts benutzen-Befehl 230

Der Font Verwaltung-Befehl 230
Font-Manager für URW BE Schriften -Schriften 230
Font-Manager für Adobe Type 1-Schriften 230
Adobe Type Manager... 230
3.8 Das Einstellungen-Menü 231
Die Grundeinstellungen...-Option 231
Diverse... 231
Job-Info 232
Maus 233
Plotter 233
Passer-/Justiermarken setzen 234
Kalibrierung des Schneideplotters anhand der Marker 234
Stege 235
Filter 235
Symmetrisches Objekt 237
Der Farbpalette-Befehl 238
Neu 238
Laden... 238
Speichern 238
Speichern unter... 238
Default 239
Paletten-Historie 239
Die Systemsteuerung... 239
Die Arbeitsfläche... 239
Die Objektleiste-Funktion 239
Die Lineale...-Funktion 240
Der Maßeinheit-Funktion 240
Die Raster...-Funktion 240
Die Farbdarstellung-Funktion 240

Klare Farben 240
256 Color Dithering 240
Windows Dithering 241
Der Umrissmodus-Befehl 241
Der Anzeige unterbrechbar-Befehl 241
Der Undo/Redo-Befehl 241
Der Fadenkreuz-Befehl 242
Die Hilfslinien...-Funktion 242
Die Positionierhilfe-Funktion 242
Der Hilfslinien feststellen-Befehl 242
Der Hilfslinien sichtbar-Befehl 242
Der Sprache wählen-Befehl 242
3.9 Das Fenster-Menü 243
Der Neues Fenster-Befehl 243
Der Nebeneinander-Befehl 243
Der Überlappend-Befehl 243
Der Schließen-Befehl 243
Der Alle Schließen-Befehl 243
Der Standard-Befehl 243
Der Layerbox-Befehl 244
Der Setup-Befehl 244
Der Werkzeuge-Befehl 244
Der Text-Befehl 244
Der Knoten-Befehl 244
Der Objekt-Befehl 244
Der Statuszeile Objekt-Info-Befehl 244
Der Statuszeile Element-Info-Befehl 244
Der Cliparts-Befehl 244
Der Job-Historie-Befehl 244

3.10 Das Hilfe-Menü 245
Über... 245
Hilfe... 245
Info... 245
Online Support 245
3.11 Das objektsensitive Menü der rechten Maustaste 246
4. FontManager für URW BE-Schriften 247
Einleitung 247
Starten des Schriftenverwalters für BE-Schriften 247
Schriften aktivieren 248
Schriften deaktivieren 249
Schriften hinzufügen 249
Schriften entfernen 250
Schriften importieren 250
Schriften exportieren 251
Suchen 252
Kerning... 253
Was ist Kerning? 253
Wer bestimmt das Kerning? 253
Warum Kerning? 253
Der Kerning-Dialog 254
Einstellungen 255
Das Kontextmenü der Schriftenliste 260
Das Wechseln von Schriftdatenbanken 261
Technische Informationen 261
Dateinamen der Schriftdatenbank 261
Kenntlichmachung von URW BE-Schriften 261
Installation von Adobe Schriften 261
Starten des Schriftenverwalters für Adobe-Schriften 262

Schriften aktivieren 263
Schriften deaktivieren 263
Schriften hinzufügen 263
Schriften entfernen 264
Schriften importieren 265
Schriften exportieren 265
Suchen 266
Kerning... 267
Was ist Kerning? 267
Wer bestimmt das Kerning? 267
Warum Kerning? 268
Der Kerning-Dialog 268
Einstellungen 269
Das Kontextmenü der Schriftenliste 274
Das Wechseln von Schriftdatenbanken 275
Technische Informationen 275
Dateinamen der Schriftdatenbank 275
Unterscheidungsmerkmale von Adobe-Schriften 275
Doppelte Schriften bei Mitverwendung des Adobe Type Managers 275
5. EuroCUT Professional Tipps & Tricks 277
Schneiden mit EuroCUT 277
Outline 279
EuroCUT und der Adobe Type Manager 281
Drucken mit EuroCUT 283
Vektorisieren 284
CoRUN 284
Glossar 291
Index 298
Aristo 308

Grapfityp 309
Houston 309
Mimaki 310
Mutoh 310
Perigraf 311
Roland 311
Summagraphics D- und T-Serie 312
Zünd 312
Zeichentabelle 313

Einleitung

Willkommen in EuroCUT Professional, einer außergewöhnlichen Software zum Schneiden in Folien, Zeichnen auf Papier und Fräsen in Plexiglas, Kömacel™ und anderen Materialien.
Ganz gleich, ob Sie ein Anfänger oder Experte in SignMaking sind, EuroCUT Professional bietet Ihnen die Werkzeuge, die Sie brauchen, um Ergebnisse in Profiqualität zu erhalten.
Sie werden feststellen, dass sich EuroCUT Professional als ein Produktionswerkzeug auszeichnet, unabhängig davon, ob Sie Werbetechniker, Fahrzeugbeschrifter, Schilderhersteller oder Messebauer sind.
Diese Software ist für Siebdrucker, die Druckvorlagen erstellen wollen genau so geeignet wie für Autohäuser, die Fahrzeugdekore an Ihren Fahrzeugen anbringen möchten oder auch für Schriftenmaler, die Schablonen erstellen wollen.

Die Anwendungsbereiche dieser modernen Software – neben den oben genannten – sind vielfältig z.B.:

Steinmetze	–	Sandstrahlen von Schriften
Kaufhäuser	–	Schaufensterdekorationen
Film-, Foto- und Fernsehstudios	–	Kulissen, Dekoration, Wegbeschriftung
Bauunternehmen	–	Baustellenschilder
Großbetriebe	–	Außen-, Innen-, Messebeschriftung
Holzverarbeitung	–	pos. u. neg. Sandstrahlen

Bevor Sie beginnen, mit EuroCUT Professional zu arbeiten, sollten Sie mit dem PC, Microsoft© Windows™ und deren Arbeitsweise vertraut sein.

Eine detaillierte Beschreibung der notwendigen Techniken finden Sie im Windows Benutzerhandbuch.

1. Wie installiere ich EuroCUT?

Einzelplatz

Die EuroCUT Professional Version 6 umfasst eine CD.

1. Schritt: Stecken Sie den mitgelieferten Kopierschutz (Dongle) auf die ***parallele*** Schnittstelle Ihres Rechners (*Druckerschnittstelle [LPT 1]*). Befestigen Sie den Dongle an der Schnittstelle, indem Sie dessen beiden Schrauben festdrehen.

Bitte befolgen Sie diese Anleitung sehr genau, um sicherzugehen, dass die Installation korrekt durchgeführt wird.

Dongle befestigen

Diese Dongle werden bei uns eingesetzt

Memo HASP für parallele Schnittstelle

Memo HASP für USB Schnittstelle

Hardlock

2. Schritt: **Windows 98 & ME:**
Wählen Sie unter:
Start/Einstellungen/Systemsteuerung/System/Gerätemanager/das Icon ***Anschlüsse*** aus.

Serielle Schnittstelle konfigurieren

Windows NT, 2000, XP:
Verwenden Sie Windows NT, 2000 oder XP als Betriebssystem finden Sie das Icon ***Anschlüsse*** unter:
Start/Einstellungen/Systemsteuerung/Systems/Hardware.
Wählen Sie nun den Anschluss, an den Ihr Plotter angeschlossen ist (z.B. COM1), aus.

Die Standardparameter lauten:

Baud:	9600
Datenbits:	8
Parität:	keine
Stoppbits:	1
Protokoll:	**Hardware**

Überprüfen Sie auch die *weiteren Einstellungen!*
COM 1: I/O-Adresse 03F8 und IRQ 4
COM 2: I/O-Adresse 02F8 und IRQ 3

3. Schritt: Installation des Adobe *Type Set* Value Packs (nicht im Lieferumfang enthalten). Unter Win 98/NT/2000/XP tragen Sie in die *Befehlszeile* ***D:\install*** oder ***E:\install*** ein, je nachdem welchen Laufwerkstyp Sie verwenden.

Adobe Type Set Value Pack installieren

4. Schritt: **Windows 98, ME, NT, 2000 & XP:**
Wählen Sie im ***Start*** Menü den Menüpunkt ***Ausführen*** aus.

Setup starten

Legen Sie die CD in das entsprechende CD-Laufwerk ein.
Tragen Sie in das Textfeld mit dem Namen ***Befehlszeile*** ***D:\setup*** oder ***E:\setup*** ein, je nachdem welchen Namen Ihr CD-ROM Laufwerk hat.

Nach kurzer Zeit erscheint ein Fenster mit dem Titel „*EuroCUT 6 Professional Setup*“.

Zur Fortsetzung der Installationsroutine benutzen Sie bitte jeweils die ***Weiter***-Schaltfläche.

Lizenzvertrag

Dialog „EUROSYSTEMS Lizenzvertrag“
Stimmen Sie den Bedingungen des EUROSYSTEMS Lizenzvertrages zu, wird die eigentliche Installation gestartet.

Zielpfad wählen

Dialog „Zielpfad wählen“

In diesem Dialog wird das Verzeichnis in dem EuroCUT Professional installiert werden soll ausgewählt. Standardmäßig wird hier C:\Windows\Eurocut vorgeschlagen.
Soll EuroCUT in ein anderes Verzeichnis installiert werden, aktivieren Sie bitte die ***Durchsuchen***-Schaltfläche, und tragen im nächsten Dialog unter ***Pfad*** das gewünschte Zielverzeichnis ein.

Installationsart wählen

Dialog „Setup-Typ“

EuroCUT Professional kann auf drei Arten installiert werden.

1. Standard: EuroCUT wird komplett installiert, ohne ***Ausräum***-Funktion (empfohlen)

2. Minimal: EuroCUT wird nur mit den notwendigsten Funktionen installiert.

3. Benutzer: EuroCUT wird benutzerdefiniert installiert, d. h. der Anwender kann die Optionen auswählen, die er für wichtig hält (nur für Fortgeschrittene).

Hinweis: *Diese Installationsart ist auch für die Nachinstallation von Treibern zu wählen.*

Programmordner auswählen

Dialog „Programmordner auswählen“

Defaultmäßig wird hier als Ordner EUROSYSTEMS vorgeschlagen. Ein neuer Programmordner kann in der mit ***Programmordner*** überschriebenen Befehlszeile definiert werden.

Setup abgeschlossen

Dialog „Setup abgeschlossen“

Bestätigen Sie diesen Dialog mit der ***Beenden***-Schaltfläche, wird EuroCUT gestartet und Sie werden aufgefordert Ihren Namen und Ihre Codenummer einzugeben.

Ihre ***persönliche Codenummer*** finden Sie auf der Innenseite des vorderen Handbuchdeckels.

Hinweis: *Bitte geben Sie die Codenummer immer vollständig – auch mit Komma – ein.*
Nach Eingabe Ihrer persönlichen Codenummer wird EuroCUT gestartet und der Dialog zur Online-Registrierung geöffnet.

5. Schritt: Beenden Sie alle Anwendungen und starten Sie Ihren Rechner erneut.

Starten Sie EuroCUT durch Doppelklicken auf das ***EuroCUT***-Icon in der EUROSYSTEMS-Gruppe.

EuroCUT ist einsatzbereit !

Aufbau des Aufklebers:
1. Programmname
2. Dongle-Nr.
3. Persönliche Code-Nr. mit Versionsparameter ( )
4. Codenummer mit 7 stellige Ziffer + , + 6 stellige Ziffer

CoRun Autoexportfilter für CorelDRAW 6-11 und EuroCUT Professional installieren

Hinweis: *Die Erläuterungen auf den folgenden Seiten gelten nur für EuroCUT Professional 6 und Corel 6-11.*
In EuroCUT Professional 6 erfolgt der Datenaustausch zwischen CorelDRAW 6-11 und allen Applikationen, die das Corel-Format importieren und exportieren können, per Drag & Drop. Für die CorelDRAW-Versionen 3, 4 & 5 wird CoRun nicht installiert.

Funktion: *CoRun exportiert CorelDRAW-Daten automatisch* ***– auf Knopfdruck –*** *in EuroCUT Professional.*

Systemvoraussetzungen: Win 98, NT, 2000 & XP, EuroCUT Professional 6, CorelDRAW 6-11, Illustrator & Freehand 8-10.

Hinweis: *Um eine fehlerfreie Installation von CoRun zu gewährleisten ist bei der Installation von CorelDRAW 6, 7, 8 & 9 ist darauf zu achten, dass der* ***Script-Compiler*** *mit installiert wird. In den Versionen 10 und 11 muss "Visual Basic for application" installiert sein.*
Bei einer benutzerdefinierten Komplettinstallation wird diese Option automatisch mit ausgeführt.

Bei einer Komplettinstallation von EuroCUT 6 Professional wird CoRun automatisch auf Ihrer Festplatte installiert.

Hinweis: *CoRun wird* ***nicht*** *automatisch in CorelDRAW eingebunden.*

CoRun Makro 6 mit Werkzeugleiste verknüpfen

- Wählen Sie das Menü ***Extras*** an
- Selektieren Sie den Menüeintrag ***Anpassen***
- Wählen Sie den Karteikarteneintrag ***Symbolleisten*** aus
- Doppelklick auf ***Script allgemein***
- Selektieren Sie ***corun6.csc*** aus der Script-Liste
- Wählen Sei ein beliebiges Symbol aus und ziehen es, während Sie die linke Maustaste gedrückt halten, auf die CorelDRAW-Toolbar.
- Aktivieren Sie die OK-Schaltfläche

CoRun Makro 7 mit Werkzeugleiste verknüpfen

- Wählen Sie das Menü ***Extras*** an
- Selektieren Sie den Menüeintrag ***Anpassen***
- Wählen Sie den Karteikarteneintrag ***Symbolleisten*** aus
- Doppelklick auf ***Scriptanwendungen***
- Selektieren Sie ***corun7.csc*** aus der Script-Liste
- Wählen Sei ein beliebiges Symbol aus und ziehen es, während Sie die linke Maustaste gedrückt halten, auf die CorelDRAW-Toolbar.
- Aktivieren Sie die OK-Schaltfläche

CoRun Makro 8 mit Werkzeugleiste verknüpfen

- Wählen Sie das Menü ***Extras*** an
- Selektieren Sie den Menüeintrag ***Optionen***
- Wählen Sie den Karteikarteneintrag *Arbeitsbereich/ Anpassen/****Symbolleisten*** aus
- Doppelklick auf ***Scriptanwendungen***
- Selektieren Sie ***corun8.csc*** aus der Script-Liste
- Wählen Sei ein beliebiges Symbol aus und ziehen es, während Sie die linke Maustaste gedrückt halten, auf die CorelDRAW-Toolbar.
- Aktivieren Sie die OK-Schaltfläche

CoRun Makro 9 mit Werkzeugleiste verknüpfen

- Wählen Sie das Menü ***Extras*** an
- Selektieren Sie den Menüeintrag ***Optionen***
- Wählen Sie den Karteikarteneintrag *Arbeitsbereich/ Anpassen/****Symbolleisten*** aus
- Doppelklick auf ***Scriptanwendungen***
- Selektieren Sie ***corun9.csc*** aus der Script-Liste
- Wählen Sei ein beliebiges Symbol aus und ziehen es, während Sie die linke Maustaste gedrückt halten, auf die CorelDRAW-Toolbar.
- Aktivieren Sie die OK-Schaltfläche

CoRun Skript mit der Werkzeugleiste von CorelDRAW 10, 11 & 12verknüpfen

Hinweis: *CorelDRAW 10, 11 & 12müssen mit der Option "Visual Basic for Application" installiert werden.*

Diese Option kann wie folgt installiert werden:
CorelDRAW 10/11/12-CD in das CD-ROM Laufwerk / Setup starten / Installationsart "Angepasstes Setup" auswählen.
Ist schon eine CorelDRAW-Version auf Ihrem Rechner installiert, wählen Sie zuerst "Benutzerdefiniertes Setup" und dann "Angepasstes Setup" aus. In dem Dialog, der nun geöffnet wird führen Sie einen Doppelklick auf ***Hauptanwendungen*** aus oder klicken Sie einmal auf das ***Plus***feld. Doppelklicken Sie hier auf ***Produktivitätshilfsmittel*** und aktivieren hier die Option "Visual Basic for Applikation". Nach der Installation von EuroCUT Professional müssen Sie noch das CoRun Skript mit der Menüleiste verknüpfen.

- Wählen Sie das Menü ***Extras***/***Anpassung*** aus
- Wählen Sie im linken Optionsbaum die Option ***Arbeitsbereich***/***Anpassung***/***Befehle***
- Rechts neben dem Optionsbaum klicken Sie einmal in das Feld, indem Datei steht, selektieren Makros und ziehen CoRUN10.CoRUN.../CoRUN11.CoRUN... / CoRUN12.CoRUN... in die Menüleiste von CorelDRAW 10,11 & 12
- Aktivieren Sie nun den Reiter ***Erscheinungsbild***. Betätigen Sie hier die ***Import***-Schaltfläche und wählen Sie ein beliebiges Symbol aus.

Hinweis: *Das Symbol verschwindet bei jedem Neustart von CorelDRAW und wird zum Buch-Ikon (CorelDRAW Bug im User Interface).*

- Wählen Sie im linken Optionsbaum die Option ***Arbeitsbereich***/***Anpassung***/***Befehlsleisten***.
- Ändern Sie den Namen der Symbolleiste "Neue Symbolleiste 1" in CoRun um.
- Klicken Sie im ***Optionen***-Dialog auf OK.

Beispiel für die Datenübertragung mit CoRun

Starten Sie CorelDRAW. Öffnen, importieren oder erstellen Sie einen Job.
Enthält der Job mehrere Objekte und es wird kein Objekt markiert, übergibt CoRun ***alle*** Objekte an EuroCUT.
Sind Objekte markiert, so werden nur diese markierten Objekte an EuroCUT übergeben.

Abb. 1: Job auf der CorelDRAW Arbeitsfläche

Betätigen Sie nun die ***CoRun***-Schaltfläche wird EuroCUT geöffnet und der importierte Job links unten auf der EuroCUT Arbeitsfläche angezeigt.

Hinweis: *Textobjekte werden über CoRun automatisch zu Kurven gewandelt.*

Ausnahme: *Mengentext muss vor der Übergabe in grafischen Text gewandelt und dann an EuroCUT übergeben werden.*

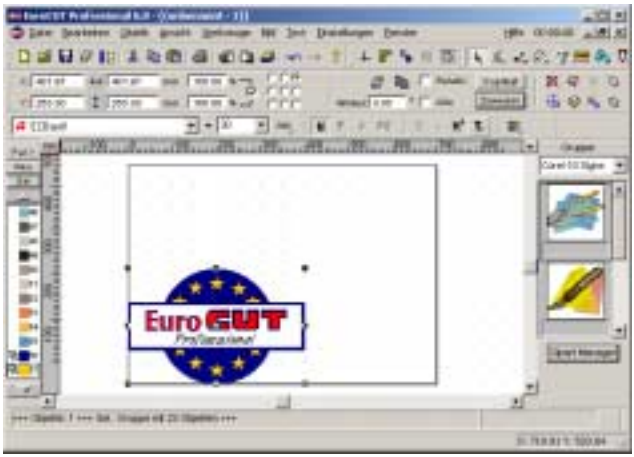


Abb. 2: Mit CoRun importierte Daten auf der EuroCUT Arbeitsfläche

Hinweis: *Sind in EuroCUT noch verschiedene Änderungen an dem Job vorzunehmen, muss im ersten Schritt die Gruppierung gebrochen werden (Menü* ***Objekt****, Menüpunkt* ***Gruppierung brechen****).*

Wo finden Sie CoRun in Freehand 8, 9 & 10?

CoRun befindet sich im ***Xtras*** Menü ***EuroCUT/Autoexport*** und im ***Fenster*** Menü/Menüpunkt ***Xtras*** unter ***Funktionen***.

Wie erfolgt die Datenübergabe von Freehand 8, 9 & 10 nach EuroCUT 6 Professional?

Starten Sie CoRun und es sind Objekte markiert, dann werden nur die markierten Objekte an EuroCUT übergeben.
Starten Sie CoRun und es sind keine Objekte markiert, dann werden *alle* auf der Arbeitsfläche befindlichen Objekte an EuroCUT übergeben.

Einschränkungen: Verlaufsfüllungen und Linseneffekte werden nicht übergeben!

Hinweis: FreeHand 8 besitzt einen Farbkorrekturmechanismus (wie z. B. CorelDRAW), der die Anzeige der Farben in Freehand beeinflusst.

Lösung: Schalten Sie diese Funktion im ***Datei*** Menü / Menüpunkt ***Einstellungen*** / Reiter ***Farben*** ab.

Wo finden Sie CoRun in Illustrator 8, 9 & 10?

CoRun befindet sich im ***Datei*** Menü unterhalb des Menüpunktes ***Exportieren***.

Wie erfolgt die Datenübergabe von Freehand 8, 9 & 10 nach EuroCUT 6 Professional?

Starten Sie CoRun und es sind Objekte markiert, so werden die markierten Objekte an EuroCUT übergeben. Werden Texte mitübergeben, so werden diese automatisch in Kurven gewandelt.

Hinweis: *Sind keine Objekte markiert ist der CoRun-Autoexport-filter nicht aktiv.*

Einschränkungen: *Spezielle Verlaufsfüllungen werden nicht übergeben!*

Wo finden Sie CoRun in den verschiedenen AutoCAD Versionen?

Installation der Menüdatei für AutoCAD LT 98

Im Menü ***Extras*** wählen Sie den Menüpunkt ***Anpassen/Menüs*** aus. In dem Dialog, der nun geöffnet wird, betätigen Sie die ***Blättern***-Schaltfläche. Der ***Dateiauswahl***-Dialog wird geöffnet. Stellen Sie in diesem Dialog die Dateiendung auf *.mnu um. Wählen Sie die Datei CoRun.mnu aus und schließen Sie den Dialog.
Betätigen Sie nun die ***Laden***-Schaltfläche und bestätigen Sie den Abfragedialog mit OK
Das CoRun Menü ist nun geladen.
Schalten Sie nun im oberen Reiter in den ***Menüleiste***-Dialog um. In der Menügruppe wählen Sie CoRunPlot aus und fügen es an der gewünschte Stelle im AutoCAD Menü ein.
Im Menü befindet sich nun ein CoRun - Eintrag und in den Toolbars wurde eine CoRun Toolbar hinzugefügt.

Installation der Menüdatei für AutoCAD R14

Im Menü ***Extras*** wählen Sie den Menüpunkt ***Menüs anpassen*** aus. In dem Dialog, der nun geöffnet wird, betätigen Sie die ***Blättern***-Schaltfläche. Der ***Dateiauswahl***-Dialog wird geöffnet. Stellen Sie in diesem Dialog die Dateiendung auf *.mnu um. Wählen Sie die Datei CoRun.mnu aus und schließen Sie den Dialog.

Betätigen Sie nun die ***Laden***-Schaltfläche und bestätigen Sie den Abfragedialog mit OK. Das CoRun Menü ist nun geladen.
Schalten Sie nun im oberen Reiter in den ***Menüleiste***-Dialog um. In der Menügruppe wählen Sie CoRunPlot aus und fügen es an der gewünschte Stelle im AutoCAD Menü ein.
Im Menü befindet sich nun ein CoRun - Eintrag und in den Toolbars wurde eine CoRun Toolbar hinzugefügt.

Installation der Menüdatei für AutoCAD 2000LT & 2000

Im Menü ***Extras*** wählen Sie den Menüpunkt ***Menüs anpassen*** aus. In dem Dialog, der nun geöffnet wird, wählen Sie den Reiter ***Menügruppen*** aus und betätigen die ***Blättern***-Schaltfläche. Der ***Dateiauswahl***-Dialog wird geöffnet. Stellen Sie in diesem Dialog die Dateiendung auf *.mnu um. Wählen Sie die Datei CoRun.mnu aus und schließen Sie den Dialog.
Betätigen Sie nun die ***Laden***-Schaltfläche und bestätigen Sie den Abfragedialog mit OK
Das CoRun Menü ist nun geladen.
Schalten Sie nun im oberen Reiter in den ***Menüleiste***-Dialog um. In der Menügruppe wählen Sie CoRunPlot aus und fügen es an der gewünschte Stelle im AutoCAD Menü ein.
Im Menü befindet sich nun ein CoRun - Eintrag und in den Toolbars wurde eine CoRun Toolbar hinzugefügt.

Installation für AutoCAD LT98 und R14

Im Menü ***Datei*** wählen Sie den Menüpunkt ***Druckereinrichtung*** aus. In dem Dialog, der nun geöffnet wird, betätigen Sie die ***Öffnen***-Schaltfläche und wählen die Datei ***CoRunlt98.pc2*** (LT98) bzw. ***CoRunr14pc2*** (R14) aus. Beenden Sie den Dialog.
Starten Sie nun einen Druckjob, in dem Sie im ***Datei*** Menü den Menüpunkt ***Drucken*** aktivieren, um die folgenden Einstellungen durchzuführen:
Aktivieren Sie den Schalter ***Plot in Datei***, stellen Sie den ***Skalierfaktor*** auf 1:1 und die ***Einheit*** auf mm.

Hinweis: Achten Sie darauf, dass bei der **ersten** Ausgabe die Checkbox **In Datei Plotten** aktiviert ist.

Bei dieser Vorgehensweise werden alle Zeichnungselement übergeben.
Es werden die ***Penwechsel***-Befehle aus der PLT-Datei interpretiert, so das 8 Layer separierbar sind.
AutoCAD plottet nicht mit Arcs, d.h. alle Elemente werden in Linien aufgelöst und Punkte werden als Bohrlöcher interpretiert.

Hinweis: *Wenn DXF benutzt wird, muss nach der Objektwahl zweimal RETURN gedrückt werden, da die Ausführung des Menümakros durch die Objektwahl abgebrochen wird.*

Hinweis: *Bei der Übergabe via DXF werden Bemassungen und Texte nicht übergeben, dafür ist es jedoch möglich, Objekte zu selektieren und auszugeben. Die Kurven werden nicht in Linien umgewandelt, sondern werden aus den Splines oder Arcs in der DXF-Datei in Bezierkurven umgerechnet.*

Hinweis: *Die Layeranzahl ist nicht auf 8 begrenzt.*

In der Autostartgruppe von Windows wird bei der Installation ein Verweis auf das Programm autoimp.exe eingerichtet, mit dem die Dateiübergabe an CoRun realisiert wird. Wenn autoimp.exe gestartet ist, wird in der Systemleiste unten rechts ein Icon angezeigt. Mit Doppelklick auf das Icon kann das Programm beendet werden.

Hinweis: *Wird das Icon abgeschaltet funktioniert die Übergabe an CoRun nicht mehr.*

Über Start/Programme/Autostart/Auto-Import für CoRun kann es dann noch mal gestartet werden.

Hinweis: *Beim Installieren ist zu beachten, dass CoRun für AutoCAD immer nur für die zuletzt benutzte AutoCAD-Version installiert wird, wenn mehrere AutoCAD-Versionen auf einem Rechner installiert sind.*

Installation von EuroCUT Professional unter Windows NT/2000/XP

Installieren Sie EuroCUT Professional wie in der Installationsanleitung beschrieben.

Hinweis: *Zur ordnungsgemäßen Verwaltung von Adobe Type 1 Schriften muss bei Einsatz von Windows NT ein Adobe Type Manager Deluxe 4.x verwendet werden.*
Der Adobe Type Manager Deluxe 4.x ist im Lieferumfang von EuroCUT Professional ***nicht*** *enthalten.*

Hinweis: *Zur Verwendung von Adobe Type 1-Schriften in EuroCUT wird* ***kein*** *Adobe Type Manager benötigt.*

Multi-User-Version

EuroCUT Professional hat eine Besonderheit für den Einsatz in Netzwerkumgebungen. Die sogenannte Multi-User-Version beinhaltet den Funktionsumfang der Vollversion bis auf die folgenden Einschränkungen:

- drucken nur bis A3, ohne Farbseparation
- kein Drag & Drop Export
- keine ***Clipboard***-Funktionen, außer dem JOB-Format
- keine Exportfilter, außer *.jpg, *.pcx, *.tif, *.bmp
- keine Schneidefunktion
- kein Kopierschutz / Dongle

Die Multi-User-Version kann auf jedem gewünschtem Arbeitsplatz installiert werden.

Professional Jobs: Wenn ein gemeinsamer Datenpool im Netzwerk eingerichtet ist, können die Multi-User-Jobs von der Hauptlizenz mit Kopierschutz (Dongle) geschnitten werden.

Die Multi-User-Version ist geeignet zur Entwurfspräsentation und ideal für die Bildung von Kreativteams und Workgroups. Sie ermöglicht eine hohe Produktivität und nutzt optimal dezentrale Rechner-Ressourcen.

Installiert wird die Multi-User-Version wie die EuroCUT Vollversion und liegt im Verzeichnis **ec6multi** (vgl. Installation Schritt 5).
Die Multi-User-Version gehört ***nicht*** zum Lieferumfang der EuroCUT Professional-Version, sondern kann über den Fachhandel bezogen werden.

Zweitplatzlizenz

Mit der EuroCUT-Zweitplatzlizenz erwerben Sie ein vollwertiges weiteres Programm mit Dongle, das räumlich getrennt von Ihrem Hauptsystem eingesetzt werden kann. Die Zweitplatzlizenz eignet sich besonders für Filialbetriebe oder für den mobilen Einsatz.

Auftragsstaus oder Betriebserweiterungen lassen sich damit flexibel handhaben. Voraussetzung für deren Einsatz ist eine registrierte Hauptlizenz.

Die Installation der Zweitplatzlizenz ist identisch mit der Installation der Vollversion.

2. Wie arbeite ich mit EuroCUT?

Dieses Kapitel soll Sie mit der Arbeitsweise von EuroCUT vertraut machen; mit seinem Desktop, seinen Werkzeugen, der Textbearbeitung, dem Datenimport und -export, dem Laden, dem Speichern von Jobs und dem Schneiden.

2.1 Der Desktop mit Arbeitsfläche

Nach dem Starten von EuroCUT erscheint der Desktop mit Arbeitsfläche, wie folgt:

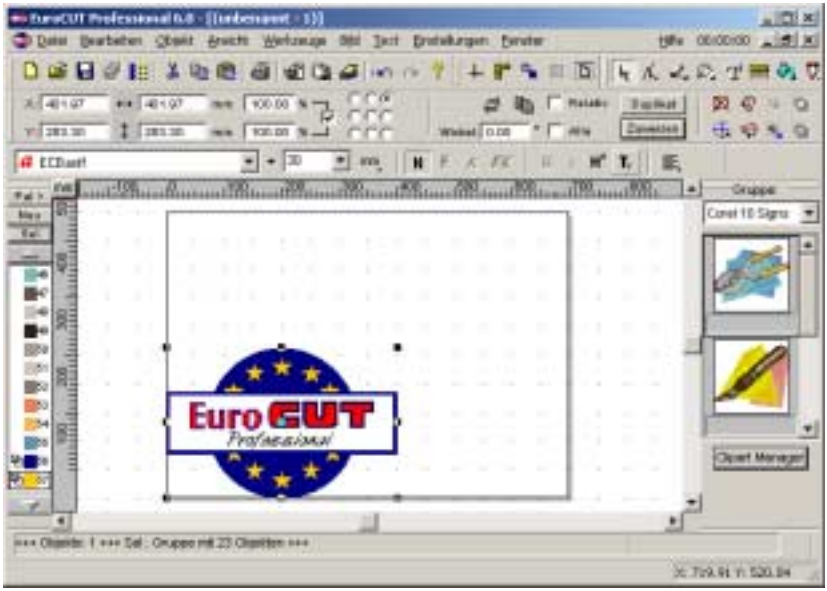


Abb. 3: Der EuroCUT Professional Desktop mit Arbeitsfläche

Die Lineale können frei positioniert oder ganz abgeschaltet werden. Die Layerbox kann an jeder beliebigen Stelle der Arbeitsfläche positioniert werden. Standardmäßig befindet sie sich am linken Rand der Arbeitsfläche.

Die Metrik (cm, mm, Zoll) ist über eine Schaltfläche direkt veränderbar. Die Schaltfläche befindet sich dort wo sich horizontale und vertikale Scroll-Leiste treffen.

In der Statuszeile finden Sie eine Fülle an Informationen über die auf der Arbeitsfläche befindlichen Objekte.

So werden hier Informationen wie Umriss, Füllung, Objektmaße, -anzahl, Kombination oder Gruppierung angezeigt.

2.1.1 Die EuroCUT Programmzeile

In der Abbildung unterhalb sind die einzelnen Elemente der EuroCUT Programmzeile beschrieben.

Abb. 4: Die EuroCUT Professional Programmzeile

Unter der Programmzeile befindet sich die Menuzeile, deren einzelne Menüpunkte ausführlich im ***Kapitel 4***, ***Referenzteil***, behandelt werden.

2.1.2 Die *Standard*-Symbolleiste von EuroCUT

Die ***Standard***-Symbolleiste schalten Sie über das ***Fenster*** Menü oder den Shortcut STRG+1 an oder aus.

Abb. 5: Die EuroCUT *Standard*-Symbolleiste

2.1.3 Die *Setup*-Symbolleiste von EuroCUT

Die ***Setup***-Symbolleiste schalten Sie über das ***Fenster*** Menü oder den Shortcut STRG+3 an oder aus.

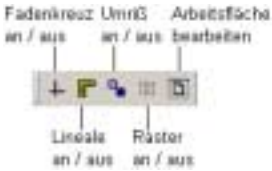


Abb. 6: Die EuroCUT *Setup*-Symbolleiste

2.1.4 Die *Werkzeuge*-Symbolleiste von EuroCUT

Die ***Werkzeug***-Symbolleiste schalten Sie über das ***Fenster*** Menü oder den Shortcut STRG+4 an oder aus.

Abb. 7: Die EuroCUT *Werkzeuge*-Symbolleiste

2.1.5 Die *Objekt*-Symbolleiste von EuroCUT

Die ***Objekt***-Symbolleiste schalten Sie über das ***Fenster*** Menü oder den Shortcut STRG+7 an oder aus.

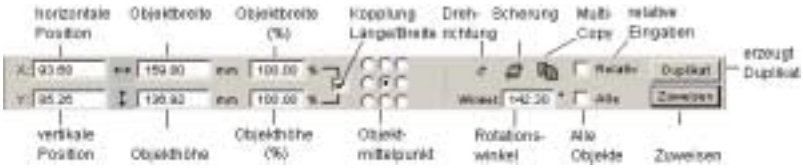


Abb. 8: Die EuroCUT *Objekt*-Symbolleiste

2.1.6 Die *Text*-Symbolleiste von EuroCUT

Die ***Text***-Symbolleiste schalten Sie über das ***Fenster*** Menü oder den Shortcut STRG+5 an oder aus.

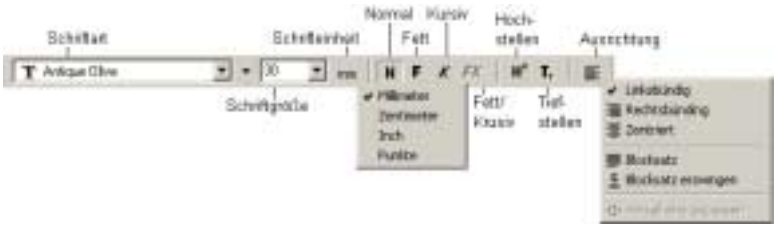


Abb. 9: Die EuroCUT *Text*-Symbolleiste

2.1.7 Die EuroCUT Layerbox

Die Layerbox dient dem Einfärben von Objekten, dem Definieren von Folienfarben, dem Selektieren von Objekten die eine Farbe haben, dem Sperren und dem Unsichtbarmachen von Farblayern.

Die Layerbox schalten Sie über das ***Fenster*** Menü oder den Shortcut STRG+2 an oder aus.

Abb. 10: Die EuroCUT Professional Layerbox

2.1.8 Die EuroCUT Clipart Symbolleiste

Die ***Clipart***-Symbolleiste dient der Verwaltung Ihrer Cliparts. So können einfach und schnell Cliparts aus der gewünschten Clipartgruppe auf die EuroCUT Arbeitsfläche gezogen und weiter bearbeitet werden

Die Clipart Symbolleiste schalten Sie über das ***Fenster*** Menü oder den Shortcut C an oder aus.

Abb. 11: Die EuroCUT Professional Clipart Symbolleiste

2.1.9 Cursorformen auf der Arbeitsoberfläche und Ihre Bedeutung

Cursorform	Bedeutung
	kein Objekt markiert

Hinweis: *Objekte markieren Sie, indem Sie den Mauscursor auf dem Objekt positionieren und die linke Maustaste drücken.*

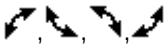
Cursorform	Bedeutung
	Objekte verschieben

Hinweis: *Dieser Cursor ist nur dann aktiv, wenn sich der Cursor im Bereich des Objektinnenteiles oder im Bereich zwischen den 8 schwarzen Vierecken auf der Umrisslinie befindet. Das Objekt muss markiert sein.*

	Objekt vertikal vergrößern
	Objekt horizontal vergrößern
	Objekt diagonal vergrößern

Hinweis: *Die Cursor zur Änderung der Objektgröße sind nur dann aktiv, wenn sich der Cursor im Bereich der 8 schwarzen Vierecke auf der Umrisslinie des Objektes befindet.*

In den ***Scheren-/Rotieren***-Modus schalten Sie, indem Sie bei aktivem Kreuzcursor einen einfachen Klick mit der linken Maustaste durchführen.

Cursorform	Bedeutung
	Objekt im ***Scheren-/Rotieren***-Modus
	Rotieren von Objekten
	Scheren von Objekten

2.2 Die EuroCUT Werkzeuge

STRG+1

Beim erstmaligen Aufrufen von EuroCUT finden Sie die Werkzeugleiste im rechten oberen Bereich des EuroCUT Desktops. Sie enthält 9 Schaltflächen mit Symbolen.

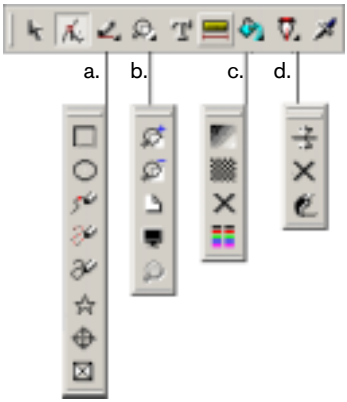


Abb. 12: Die *Werkzeug*-Symbolleisteund ihre *Fly-Out* Menüs

a. Fly-Out Menü für die ***Zeichenwerkzeuge***
b. Fly-Out Menü für die ***Zoomwerkzeuge***
c. Fly-Out Menü für die ***Füllwerkzeuge***
d. Fly-Out Menü für die ***Stiftwerkzeuge***

Hinweis: *Die Werkzeuge können über das* ***Fenster*** *Menü und hier den Menüeintrag* ***Werkzeuge*** *an und ab geschaltet werden.*

2.2.1 Der *Pfeil*-Modus

Abb. 13: Die *Pfeil*-Schaltfläche

Dieser Modus erlaubt es Ihnen Objekte und Textblöcke zu markieren, zu verschieben, temporär zu gruppieren (mit der Markisenfunktion) und deren Größe zu verändern.

Markieren

Klicken Sie auf einen beliebigen Punkt des Objekts. Das Objekt ist markiert. Im Umrissmodus (F9) muss die Kontur des Objektes selbst angewählt werden.

Hinweis: *Wollen Sie einzelne Buchstaben eines Textblockes markieren, müssen Sie den Text zuerst im* ***Bearbeiten*** *Menü mit dem Befehl* ***Text in Kurven*** *in eine Grafik wandeln. Danach ist die Kombination mit UMSCHALT+L zu lösen.*

Verschieben

Sie verschieben Objekte, indem Sie das Objekt markieren und es mit gedrückter linker Maustaste auf der Arbeitsfläche positionieren.

Größe verändern

Proportional vergrößern und verkleinern Sie Objekte, wenn Sie einen der vier Eck-Anfasser benutzen. Ein Doppelklick auf einen der Eck-Anfasser erlaubt die Eingabe von absoluten Werten.

Ein Doppelklick auf die zwischen den Eck-Anfassern befindlichen schwarzen Quadrate, lässt ein nicht proportionales Verändern der Größe zu.

Um die Größe nach dem Auge zu bestimmen, klicken Sie auf den entsprechenden Anfasser und ziehen mit gedrückter Maustaste so lange bis Sie die gewünschte Größe erreicht haben.

2.2.2 Der *Knoten bearbeiten*-Modus

Das Aktivieren des ***Knoten bearbeiten***-Modus erlaubt Ihnen das ***Einfügen***, ***Verbinden***, ***Trennen, Ausrichten,...*** von Knotenpunkten.

Abb. 14: Die *Knoten*-Schaltfläche

Klicken Sie zuerst auf die Schaltfläche und anschließend – mit verändertem Cursor – auf einen Punkt des Objektes.

Ihre Objekte erscheinen jetzt folgendermaßen:

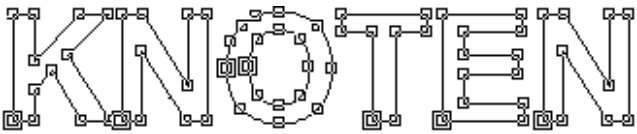


Abb. 15: Ein Objekt im *Knoten bearbeiten*-Modus

Tipp: *Durch Drücken der* LEERTASTE *können Sie zwischen dem Pfeil- und dem* ***Knotenbearbeiten****-Modus hin- und herschalten.*

Alle Geradenpunkte Ihrer Objekte sind mit kleinen Quadraten versehen, den Knoten. Bei Kurven sind die Punkte rund. Man nennt sie Tangentenpunkte.

Der Ursprungspunkt eines Objektes ist dadurch gekennzeichnet, dass er um das Quadrat zusätzlich eine Outline – eine Kontur – hat.
Knotenpunkte oder Tangenten werden durch Anklicken mit dem Knotenwerkzeug markiert und farbig dargestellt. Markierte oder referenzierte Knoten sind damit leichter optisch erkennbar, was die Knotenbearbeitung erheblich vereinfacht.
Sie können die verschiedenen Punkte anklicken und mit gedrückter linker Maustaste verschieben.

Durch Verschieben der Tangentenpunkte beeinflussen Sie den Verlauf der Kurve.

Hinweis: *Sie markieren mehr als einen Knotenpunkt, indem Sie die* UMSCHALT-*Taste gedrückt halten und die verschiedenen Punkte anklicken.*

Das Gleiche erreichen Sie, in dem Sie, mit gedrückter linker Maustaste eine Markise um die zu markierenden Punkte aufziehen.

Ein Doppelklick mit dem Mauszeiger auf einen Knotenpunkt aktiviert das Dialogfeld ***Knoten bearbeiten***.

Mittels der ***Pin***-Schaltfläche kann die Knotenbox auf der EuroCUT Arbeitsfläche festgepinnt werden. Wird die ***Pin***-Schaltfläche betätigt nimmt der Pin folgendes Aussehen an und die ***OK***-Schaltfläche wird durch eine ***Zuweisen***-Schaltfläche ersetzt.

Hinweis: *Wurde die Knotenbox auf der Arbeitsfläche festgepinnt, kann mittels der* LEERTASTE *zwischen dem* ***Knotenbearbeitungs****-Modus und dem* ***Objekt****-Modus umgeschaltet werden.*

Abb. 16: Dialogbox für die Knotenbearbeitung

Hinweis: *Wollen Sie bei einem Textblock die Knoten bearbeiten, müssen Sie ihn erst durch den Befehl* ***Text in Kurven*** *in ein grafisches Objekt wandeln, sonst wird der Textblock* ***blau gestrichelt*** *angezeigt.*

Die am häufigsten benötigten Funktionen der Knotenbearbeitung sind über die rechte Maustaste abrufbar.
Die Belegung der rechten Maustaste wechselt, abhängig davon ob ein Knoten oder mehrere Knoten markiert werden.
Sind zwei Knotenpunkte markiert erscheint das rechte Mausmenü wie folgt:

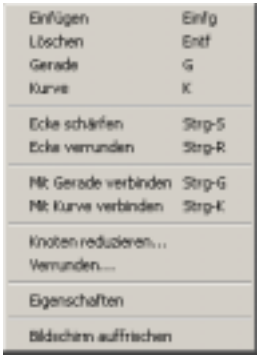


Abb. 17: Das rechte Mausmenü, zwei Knoten sind markiert

Ist nur ein Knoten selektiert stehen Ihnen die folgenden Menüpunkte zur Verfügung:

Abb. 18: Das rechte Mausmenü, 1 Knoten ist markiert

Hinweis: *Mehrere Knoten selektieren Sie, indem Sie die* UMSCHALT-*Taste gedrückt halten und mit der linken Maustaste nacheinander auf die Knoten klicken, die Sie markieren wollen.*

Knoten verrunden (innen/außen)

Abb. 19: Knoten verrunden

Die folgenden Einstellungsmöglichkeiten stehen Ihnen im ***Verrunden***-Dialog zur Verfügung:

Knoten nach außen Verrunden

Wird diese Schaltfläche aktiviert werden die ausgewählten Knoten oder das ganze Objekt, je nach dem welche Option im Dialog ausgewählt wurde, um den angegebenen Radius nach außen verrundet.

Knoten nach innen Verrunden

Wird diese Schaltfläche aktiviert werden die ausgewählten Knoten oder das ganze Objekt, je nach dem welche Option im Dialog ausgewählt wurde, um den angegebenen Radius nach innen verrundet.

Im Fenster rechts neben den oben genannten Schaltflächen kann der Radius, in dem der oder die Knoten verrundet werden sollen, eingestellt werden.
Unterhalb der ***Verrunden***-Schaltfläche befindet sich die Option ***Bei engen Objekten***.

Hier stehen Ihnen zwei Optionen zur Auswahl.
Wird die Option ***Kleinen Radius benutzen*** ausgewählt, errechnet EuroCUT den Radius, der für die Verrundung dieses engen Objektes noch geeignet ist.

Bei Auswahl der ***Nicht verrunden***-Option wird bei engen Objekten nicht verrundet.

Knoten reduzieren

Wird diese Schaltfläche in der Knotenbearbeitung aktiviert, werden alle überflüssigen Knotenpunkte entfernt, d. h. das Objekt wird um die Knoten reduziert, durch deren Entfernen der Kurvenverlauf nicht beeinflusst wird.

Hinweis: *Die* ***Reduzieren****-Funktion bezieht sich immer auf das* ***ganze*** *Objekt.*

Symmetrisch

Mit dem Befehl ***Symmetrisch*** werden die Tangenten symmetrisch angelegt, d. h. dass beide Tangenten eine Gerade bilden **und** die Kontrollpunkte auf beiden Seiten die gleiche Entfernung zum Knotenpunkt haben.

Spitze

Durch den Befehl ***Spitze*** wird die Symmetrie und Glättung eines Knotens wieder aufgehoben. Danach sind die Tangenten wieder einzeln modifizierbar. An der Darstellung der Kurve ändert sich zunächst nichts.

Glätten

Mit dieser Option werden die Tangenten einer Kurve so modifiziert, dass sie eine Gerade bilden. Dabei wird immer die minimal mögliche Veränderung an den Tangenten ausgewählt. An der Stelle, an der eine Gerade in eine Kurve übergeht, passt dieser Befehl die Tangente genau der Geraden an.

Der Vorteil des ***Glätten***-Befehls ist, dass die Übergänge von Kurven in Geraden und der Verlauf der Kurve weich durchgeführt wird. Beim späteren Schneiden werden so unschöne Verschiebungen vermieden.

Hinweis: *Sind auf beiden Seiten des zu bearbeitenden Punktes Geraden, dann ist dieser Befehl nicht verfügbar. Beim Verschieben von Tangenten verlieren die beiden Tangenten eines Kurvenknotenpunktes ihre symmetrische Ausrichtung zu einander.*
Mit dem ***Glätten****-Befehl werden Sie wieder zu einer Geraden gewandelt.*

Ursprung

Wollen Sie Fräsarbeiten durchführen, dann ist es für Sie wichtig zu wissen, an welcher Stelle der Fräsplotter ansetzt bzw. erstmalig in das zu bearbeitende Material eintaucht..

Die Ursprungspunkte sind gekennzeichnet durch ein Quadrat mit einer zusätzlichen Kontur. Diese Option verlagert den Ursprungspunkt auf den zuvor markierten Knotenpunkt.

Trennen

Diese Option erzeugt offene Objekte. Markieren Sie den zu trennenden Knotenpunkt und aktivieren Sie anschließend die ***Trennen***-Schaltfläche.

Verbinden

Mit dieser Funktion können Sie offene Objekte miteinander verbinden. Klicken Sie mit dem Knotencursor auf den ersten Knotenpunkt. Drücken Sie die UMSCHALT-Taste und markieren nun den zweiten Knotenpunkt.
Markierte Knotenpunkte sind schwarz gefüllt und die Statuszeile gibt Ihnen Aufschluss darüber, wie viel Objekte markiert bzw. selektiert sind. Aktivieren Sie zum Schluss die ***Verbinden***-Schaltfläche.

Hinweis: *Eine zweite Möglichkeit um Knotenpunkte zu markieren ist die Verwendung der* ***Markisen****-Funktion. Ziehen Sie zum Markieren – bei gedrückter linker Maustaste – einen Rahmen um die gewünschten Punkte. Verbinden ist nur dann möglich, wenn zwei Knoten markiert sind, die beide Endpunkte eines offenen Objektes sind.*

Löschen

Ö / ENTF

Diese Option entfernt den Knotenpunkt, der zuvor markiert wurde.
Handelt es sich dabei um den Endpunkt eines offenen Objektes, so werden die beiden benachbarten Knotenpunkte mit einer Kurve verbunden, sofern sich auf einer oder beiden Seiten des gelöschten Knotenpunktes Kurven befanden.

Die Knotenpunkte werden zu einer Geraden verbunden, wenn sich auf beiden Seiten des gelöschten Knotens Geraden befanden.

Hinweis: *Einen markierten Knotenpunkt entfernen Sie am schnellsten mit der* DEL/ENTF*-Taste auf Ihrer Tastatur.*

I / EINFG

Einfügen

Zum Einfügen von Knotenpunkten bewegen Sie den Knotencursor an die Stelle auf der Kontur des Objektes, an der der neue Knoten eingefügt werden soll. Anschließend aktivieren Sie im ***Knoten-bearbeiten***-Dialog die ***Einfügen***-Schaltfläche.

K

Kurve

Diese Option wandelt Geraden in Kurven mit Tangenten um.

G

Gerade

Diese Option wandelt Kurven in Geraden um. Alle Informationen der Kurve gehen verloren.

Ausrichten

V (vertikal)

Diese Funktion richtet Knotenpunkte horizontal oder vertikal exakt aus.

H (horizontal)

Markieren Sie mindestens zwei Knotenpunkte die exakt ausgerichtet werden sollen und Doppelklicken Sie auf den Referenzpunkt.
Der Referenzpunkt ist der Punkt nach dem ausgerichtet werden soll.

E

Aktivieren Sie anschließend die horizontale- oder die vertikale ***Ausrichten***-Schaltfläche.

Ecken ausrichten

Eine weitere Möglichkeit Knoten auszurichten ist das ***Ecken Ausrichten***. Diese Funktion gleicht Knoten, die annähernd senkrecht oder waagerecht zu ihren Vorgänger- und Nachfolgerknoten liegen, aus.

Das Ecken ausrichten ist eine Kombination aus dem horizontalen- und dem vertikalen Ausrichten.
Auf diese Art können sehr schnell rechte Winkel erstellt werden.

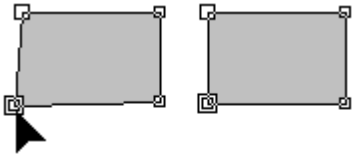


Abb. 20: Ecken Ausrichten

Abb. 20 zeigt die Arbeitsweise des ***Ecken Ausrichtens***. Links in der Abbildung ist das Viereck im Ursprungszustand zu sehen. Die linke untere Ecke wird selektiert, das ***Knoten*** Menü wird durch Doppelklick auf diese Ecke geöffnet. Der Knoten wird an seinen Nachbarknoten horizontal **und** vertikal ausgerichtet. Dadurch entsteht ein rechter Winkel, das Ergebnis ist rechts in der Abbildung zu sehen.

Direkte Koordinateneingabe von Knotenpositionen

In der Combobox ***Position (mm)*** können Knotenpunkte durch die Eingabe ihrer X-/Y-Koordinaten positioniert werden. Bei dieser Positionierung wird zwischen absoluten und relativen Werten unterschieden.

Absolute Werte

Bei der Eingabe absoluter Werte werden die eingegebenen Werte dem ***selektierten*** Knoten zugewiesen.

Relative Werte (mit UMSCHALT-Taste)

Bei der Eingabe relativer Werte wird der selektierte Knoten um die angegebenen Koordinatenwerte in horizontaler und vertikaler Richtung relativ zum selektierten Knoten verschoben, d. h. die eingetragenen- und die Ausgangskoordinaten werden addiert.

Vorgehensweise:
Geben Sie zuerst die gewünschten Koordinaten ein und halten dann die UMSCHALT-Taste gedrückt während Sie die ***Verschieben***-Schaltfläche aktivieren.

Horizontales/vertikales Einschränken beim Ziehen von Linien/Kurven

Bei gedrückter STRG-Taste können Linien vertikal oder horizontal eingeschränkt werden, d. h. die Verschiebung der Linie ist nur in eine Richtung möglich.

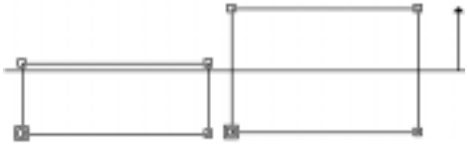


Abb. 21: Ziehen von Linien

Beim Ziehen von Kurven wird die Kurve verformt. Die Verformung ist hierbei vom gewählten Angriffspunkt abhängig, wie in Abb. 22 zu sehen ist.

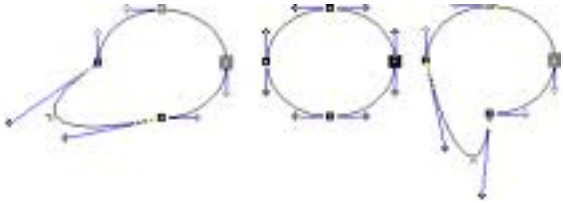


Abb. 22: Ziehen von Kurven

Die Hotkeys in der Knotenverarbeitung sind über Tastatur verfügbar.

Das Knotenattribut ***glatt*** wird automatisch gespeichert, wenn der aktuelle und der nächste Knoten eine Kurve sind.

Hinweis: *Die Lupenfunktion kann auch im Knotenbearbeitungs-Modus eingesetzt werden.*

Ecken Schärfen

STRG + S

Diese Funktion verbindet zwei Knoten mit zwei „glatten“ Linien. Knoten, die zwischen den zwei markierten liegen, werden gelöscht.

STRG + S

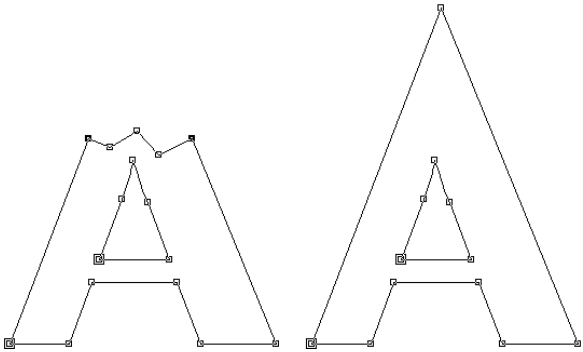


Abb. 23: Beispiel: Ecken Schärfen

Diese Funktion verbindet zwei Knoten mit einer „glatten“ Kurve. Knoten, die zwischen den zwei markierten liegen, werden gelöscht.

Falls einer der selektierten Knoten an einer Kante liegt, wird der Ausgangswinkel beibehalten.

Ecken Verrunden

STRG + R

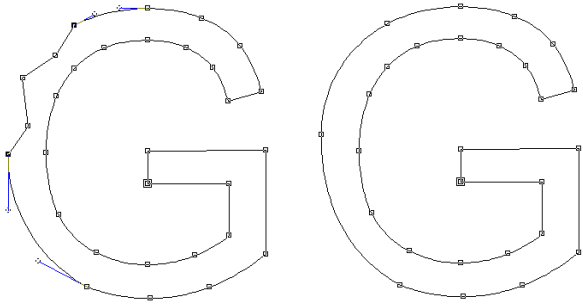


Abb. 24: Beispiel: Ecken verrunden

In der Abbildung oberhalb ist zu sehen, dass das G im linken äußeren Bereich überarbeitet werden muss. Hierzu werden die Knotenpunkte ober- und unterhalb des „Fehlers“ markiert.
Wird nun die ***Ecken verrunden***-Funktion aktiviert, werden die Knoten, die zwischen den markierten Knoten liegen gelöscht und die beiden Punkte mit einer Kurve verbunden.

In der Abbildung unterhalb sehen Sie, dass die markierten Punkte auf parallelen Linien liegen.

Ist dies der Fall werden die markierten Knotenpunkte mit einem Halbkreis verbunden. Die Knotenpunkte, welche zwischen den markierten liegen werden gelöscht.

Mit Gerade verbinden

STRG + G

Die beiden selektierten Knoten werden mit einer Geraden verbunden. Knoten, die zwischen den markierten Knoten liegen, werden gelöscht.

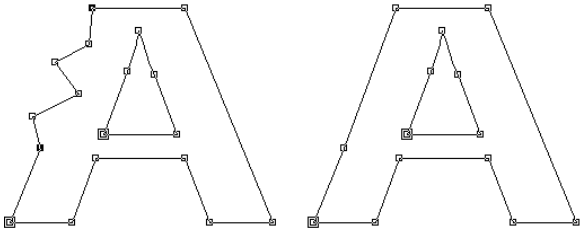


Abb. 25: Beispiel: Mit Gerade verbinden

Mit Kurve verbinden

STRG + K

Die beiden selektierten Knoten werden mit einer Kurve verbunden. Knoten, die zwischen den markierten liegen, werden gelöscht.

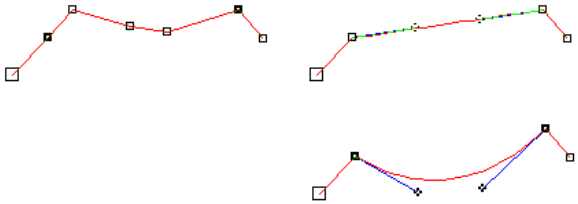


Abb. 26: Beispiel: Mit Kurve verbinden

Objekt Horizontal/Vertikal ausrichten

STRG + H/V

Das Objekt in dem die Knoten selektiert sind, wird an der Horizontalen bzw. Vertikalen ausgerichtet.

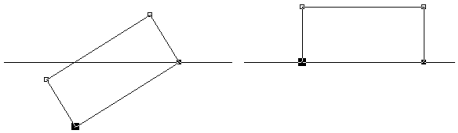


Abb. 27: Objekt horizontal ausrichten

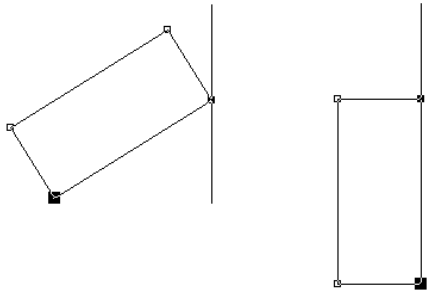


Abb. 28: Objekt vertikal ausrichten

Knoten reduzieren...

Es erscheint der Knotenreduzierdialog, in dem folgende Einstellungen gemacht werden können:

Abb. 29: Dialog zur Einstellung der Knotenreduziergenauigkeit.

Genauigkeit

Dieser Wert beeinflusst die Umwandlung von Linien in Bezierkurven. Je größer die Abweichung ist, desto weniger Kurvenbefehle werden benötigt, um den ursprünglichen Kurvenzug nachzubilden.

Kurven erzeugen bei Winkel größer – X - Grad

Falls an einem Knoten der Winkel der Linien kleiner als dieser Grenzwert ist, wird der Kurvenzug an diesem Knoten unterbrochen.

Gerade erzeugen bei Abweichung kleiner – X - Grad

Falls eine Kurve erzeugt wird, deren Krümmung innerhalb des Toleranzwertes liegt, wird sie in eine Gerade umgewandelt.

Knotenselektion

TAB	Nächsten Knoten selektieren
TAB + UMSCH	Nächsten Knoten zusätzlich selektieren
RÜCK	Vorherigen Knoten selektieren
RÜCK +UMSCH	Zuletzt selektierten Knoten deselektieren

Interaktives Verrunden bzw. Eckenschärfen

Wird mit gedrückter STRG-Taste mit der Maus auf einen Kurvenzug geklickt, so wird ein Knoten an dieser Stelle eingefügt. Dieser Knoten dient zur Markierung der Verrundungsposition. Wenn der zweite Knoten selektiert ist, kann geschärft, verrundet oder es kann eine beliebige andere Knotenbearbeitungsfunktion ausgeführt werden.

2.2.3 Die *Zoom*-Funktionen

Diese Option ***vergrößert***, ***verkleinert*** Teilbereiche des Desktops oder der Arbeitsfläche.

Abb. 30: Die *Zoom-Funktions*-Schaltfläche

Ein Klick auf diese Schaltfläche aktiviert ein Fly-Out Menü mit 5 weiteren Schaltflächen.

Abb. 31: Fly-Out mit 5 *Zoom*-Funktionen

Die Schaltfläche mit dem Pluszeichen vergrößert Teilbereiche des Desktops. Ziehen Sie mit der Markisenfunktion einen Rahmen um den Bereich, der vergrößert werden soll.
Diese Funktion kann mehrmals hintereinander ausgeführt werden, solange bis ein Piepton die letztmögliche Stufe akustisch anmahnt.

Hinweis: *Die Funktionstaste* F2 *und die* + (Plus)*-Taste der numerischen Tastatur führen ebenfalls die* ***Vergrößern****-Funktion aus.*

Die Schaltfläche mit dem Minuszeichen verkleinert schrittweise Teilbereiche des Desktops oder der Arbeitsfläche.

Hinweis: *Die Funktionstaste F3 und die (Minus)-Taste der numerischen Tastatur führen ebenfalls die* ***Verkleinern****-Funktion aus.*

Die Schaltfläche mit dem symbolisch dargestellten Blatt Papier dient dazu die Arbeitsfläche maximal vergrößert anzuzeigen.
Die Schaltfläche, die einen Monitor symbolisiert stellt alle auf der Arbeitsfläche befindlichen Objekte größtmöglich dar.
Der Ausschnitt wird dabei so gewählt, dass es sich um die größtmögliche Darstellung handelt, bei der alle Objekte sichtbar sind.

Die letzte Schaltfläche stellt alle selektierten Objekte größtmöglich dar.

Hinweis: *Halten Sie während dem Aufruf des Befehls die* UMSCHALT*-Taste gedrückt, dann werden lediglich die markierten Objekte optimal vergrößert.*

2.2.4 Die *Zeichen*-Werkzeuge

1. Rechtecke und Quadrate
2. Kreise und Ellipsen
3. Geraden und Strecken
4. Digitalisiermodus
5. Freihandzeichnen
6. Sterne und Vielecke
7. Bohrlöcher
8. Passermarken

Abb. 32: Die *Zeichen*-Werkzeuge

Hinweis: *Eine ausführliche Beschreibung der* ***Zeichen****-Funktionen finden Sie im Referenzteil.*

2.2.5 Der OnTop-Texteditor

Abb. 24: Die *Text*-Schaltfläche

Die ***Text***-Symbolleiste schalten Sie über das ***Fenster*** Menü oder den Shortcut STRG+5 an oder aus.

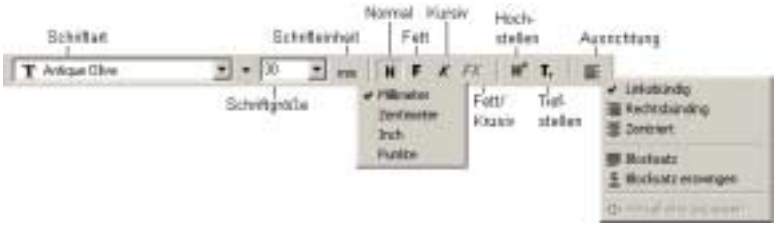


Abb. 33: Die EuroCUT *Text*-Symbolleiste

Schriftart

Hier wählen Sie Ihren Font aus. Sie markieren zunächst den Text, indem Sie bei gedrückter linker Maustaste über den gewünschten Textteil streichen oder den Mauscursor über den gewünschten Text ziehenden.
Soll der gesamte Text markiert werden betätigen Sie einfach den Shortcut STRG+A

Hinweis: *Ein Doppelklick in das Texteingabefeld markiert den gesamten Textblock.*

Schrifthöhe

Im Eingabefeld ***Schrifthöhe*** geben Sie die Höhe von Großbuchstaben ein; direkt daneben bestimmen Sie die zu verwendende Maßeinheit.

Zu Verfügung stehende hier die folgenden Maßeinheiten: ***Millimeter***, ***Zentimeter***, ***Inch*** und ***Punkte***

Schriftschnitt

Der Schriftschnitt eines Fonts wird über eine der vier Schaltflächen ausgewählt. Es kann gewählt werden zwischen normal, **fett**, *kursiv* oder ***fett-kursiv***.

Hinweis: *Es gibt Schriftarten bei denen weniger als 4 Schnitte vorhanden sind. Die Schaltflächen werden dann grau angezeigt und lassen sich nicht aktivieren.*

Tiefgestellt

Tiefgestellter Text, ist Text der etwas tiefer als der restliche Text in einer Zeile dargestellt wird. Tiefgestellte Zeichen werden häufig in wissenschaftlichen Formeln verwendet.

Beispiel: y2, die 2 wird tiefgestellt **Ergebnis: y_2**

Hochgestellt

Hochgestellter Text, ist Text, der etwas höher als der restliche Text in einer Zeile dargestellt wird. Auch tiefgestellte Zeichen werden häufig in wissenschaftlichen Formeln verwendet.

Beispiel: x2, die 2 wird hochgestellt **Ergebnis: x^2**

Ausrichtung

Über die ***Ausrichtungs***-Funktion bestimmen Sie wie Ihr Text ausgerichtet werden soll. Jede Zeile kann dabei unterschiedlich ausgerichtet werden. Markieren Sie Ihre Textzeile und wählen Sie aus der Liste die gewünschte Zeilenausrichtung aus.

Hinweis: *Bei* ***Blocksatz erzwingen*** *ist jede Zeile mit der* EINGABE-*Taste abzuschließen.*

Der Zeichenabstand wird so verlängert, dass die maximale Lauflänge jeder Zeile erreicht wird.
Bei der Option ***Blocksatz*** *dürfen die einzelnen Zeilen* ***nicht*** *mit der* EINGABE-*Taste abgeschlossen werden. Hier wird der Wortabstand so angepasst, dass die Textausrichtung links- und rechtsbündig wird.*

Hinweis: *Die Option* ***Versalhöhe anpassen*** *nimmt die maximale Lauflänge und vergrößert oder verkleinert den Schriftgrad entsprechend. Die Versalhöhe wird nach der Veränderung nicht mehr numerisch angezeigt. Sie kann aber mit dem* ***Messen****-Werkzeug überprüft werden.*

Nach dem Aktivieren der ***T***-Schaltfläche in der Werkzeugleiste, über das ***Text*** Menü und hier den Menüpunkt ***Text eingeben*** oder den Shortcut **T** erscheint ein Mauszeiger in Form eines großen T auf dem Bildschirm. Wird nun die RETURN-Taste betätigt kann die Texteingabe erfolgen.
Die Position des Textes bestimmen Sie, indem Sie die Spitze des Mauscursors an der Stelle positionieren, an welcher der Text eingefügt werden soll.

Tastaturbelegung OnTop-Texteditor

Cursor-Navigation

Taste	Bedeutung
Nach Rechts	Ein Zeichen nach rechts. Bei Erreichen des rechten Zeilenendes wird der Cursor auf den Anfang der nächsten Zeile positioniert. Eine bestehende Selektion wird dabei aufgehoben.
Nach Links	Ein Zeichen nach links. Bei Erreichen des linken Zeilenanfangs wird der Cursor auf das Ende der vorherigen Zeile positioniert. Eine bestehende Selektion wird dabei aufgehoben.
Nach Unten	Eine Zeile nach unten. Bei Erreichen der letzten Zeile erfolgt keine weiter Positionierung. Eine bestehende Selektion wird dabei aufgehoben.

Nach Oben	Eine Zeile nach oben. Bei Erreichen der ersten Zeile erfolgt keine weiter Positionierung. Eine bestehende Selektion wird dabei aufgehoben.
Pos1	Positioniert den Cursor auf den Zeilenanfang. Eine bestehende Selektion wird dabei aufgehoben.
Ende	Positioniert den Cursor auf das Zeilenende. Eine bestehende Selektion wird dabei aufgehoben.
Strg+Rechts	Zeichenverlagerung - Schiebt alle Zeichen ab der aktuellen Position nach rechts. Falls ein Text selektiert ist, werden nur die selektierten Zeichen verlagert.
Strg+Links	Zeichenverlagerung - Schiebt alle Zeichen ab der aktuellen Position nach links. Falls ein Text selektiert ist, werden nur die selektierten Zeichen verlagert.
Strg+Nach unten	Zeichenverlagerung - Schiebt alle Zeichen der gesamten Zeile nach unten. Falls ein Text selektiert ist, werden nur die selektierten Zeichen verlagert.
Strg+Nach oben	Zeichenverlagerung - Schiebt alle Zeichen der gesamten Zeile nach oben. Falls ein Text selektiert ist, werden nur die selektierten Zeichen verlagert.
Strg+Pos1	Positioniert den Cursor auf den Textanfang. Eine bestehende Selektion wird dabei aufgehoben.
Strg+Ende	Positioniert den Cursor auf das Textende. Eine bestehende Selektion wird dabei aufgehoben.
Selektionen	
Shift+Rechts	Selektiert das aktuelle Zeichen nach rechts oder erweitert/verkürzt eine bereits bestehende Selektion.

Shift+Links	Selektiert das aktuelle Zeichen nach links oder erweitert/verkürzt eine bereits bestehende Selektion.
Shift+Nach unten	Selektiert ab der aktuellen Position eine Zeile nach unten oder erweitert/verkürzt eine bereits bestehende Selektion.
Shift+Nach oben	Selektiert ab der aktuellen Position eine Zeile nach oben oder erweitert/verkürzt eine bereits bestehende Selektion.
Shift+Pos1	Selektiert ab der aktuellen Position alle Zeichen links bis zum Zeilenanfang oder erweitert/verkürzt eine bereits bestehende Selektion.
Shift+Ende	Selektiert ab der aktuellen Position alle Zeichen rechts bis zum Zeilenende oder erweitert/verkürzt eine bereits bestehende Selektion.
Shift+Bild nach unten	Selektiert ab der aktuellen Position alle Zeichen nach unten bis zum Textende oder erweitert/verkürzt eine bereits bestehende Selektion.
Shift+Bild nach oben	Selektiert ab der aktuellen Position alle Zeichen nach oben bis zum Textanfang oder erweitert/verkürzt eine bereits bestehende Selektion.
Strg+A	Selektiert den gesamten Text und positioniert den Cursor auf den Textanfang.

Bei bestehender Selektion

Strg+Rechts	Schiebt die selektierten Zeichen nach rechts.
Strg+Links	Schiebt die selektierten Zeichen nach links.
Strg+Nach unten	Schiebt die selektierten Zeichen nach unten.

Strg+Nach oben	Schiebt die selektierten Zeichen nach oben.

Löschungen

Entf	Löscht das Zeichen rechts neben dem Cursor. Wenn sich der Cursor am Zeilenende befindet, wird die nächste Zeile mit der aktuellen Zeile verbunden.

Hinweis: *Falls ein Text selektiert ist, wird die gesamte Selektion gelöscht.*

Rücktaste	Löscht das Zeichen links neben dem Cursor. Wenn sich der Cursor am Zeilenanfang befindet, wird die aktuelle Zeile mit der vorherigen Zeile verbunden.

Hinweis: *Falls ein Text selektiert ist, wird die gesamte Selektion gelöscht.*

Einfügungen

Shift+Leertaste	Fügt 1/2 Leerzeichen ein.
Strg+Leertaste	Fügt 1/4 Leerzeichen ein.
Strg+Shift+Leerzeichen	Fügt 1/8 Leerzeichen ein.

Eingabetaste

Am ***Ende*** der aktuellen Zeile	Fügt eine neue Zeile ein und setzt den Cursor auf den Anfang dieser Zeile.
In der ***Mitte*** der aktuellen Zeile	Bricht die aktuelle Zeile um und setzt den Cursor auf den Anfang der nächsten Zeile
Am ***Anfang*** der aktuellen Zeile	Fügt eine neue Zeile vor der aktuellen Zeile ein und beläst den Cursor auf dieser Zeile. Am Anfang der ersten Zeile (Position 0/0) kann keine Zeile eingefügt werden. Falls ein Text selektiert ist, wird die gesamte Selektion vorher gelöscht.

Clipboard

Strg+X / Shift+Entf	Selektierten Text ausschneiden und in Clipboard kopieren.
Strg+C / Strg+Einfg	Selektierten Text in Clipboard kopieren.
Strg+V / Shift+Einfg	Text aus Clipboard an der aktuellen Cursorposition einfügen.

Rückgängig / Wiederherstellen

F5 / Strg+Z	Letzte Aktion rückgängig (Undo)
F6 / Strg+Y	Wiederherstellen (Redo)

Sonstiges

Strg+T	Öffnet ***Text formatieren***-Dialog
Strg+Shift+T	Öffnet Textbox - Noch nicht implementiert
Einfg	Wechselt zwischen ***Einfügen***- und ***Überschreiben***-Modus
F9	Umschalten zwischen Umriss- und Vollflächenmodus
Strg+W	Refresh - Neuzeichnen des Textes
Strg+Shift+U	Upper - Wandelt alle selektierten Zeichen in Großbuchstaben
Strg+Shift+L	Lower - Wandelt alle selektierten Zeichen in Kleinbuchstaben
Strg+Shift+R	Switch - Umkehrung aller selektierten Zeichen von Klein- in Großbuchstaben und umgekehrt
Strg+Shift+X	Revert - Umkehrung aller selektierten Zeichen von vorne nach hinten bzw. umgekehrt. Macht jedoch nur Sinn, wenn sich die Selektion in einer einzelnen Zeile befindet.
Strg+Shift+K	Kapitälchen für alle selektierten Zeichen

Strg+K	Kerningwert zwischen 2 selektierten Buchstaben permanent in den globalen Fontstrukturen speichern. Voraussetzung hierzu ist eine existierende Zeichenverlagerung in X-Richtung, damit der neue Kerningwert berechnet werden kann. Derzeit ist dies nur mit EUROSYSTEMS-Datenbankschriften möglich.

Mausbedienung OnTop-Texteditor

Links	Setzt den Cursor an die gewünschte Position und hebt eine bestehende Selektion auf.
Shift+Links	Selektiert den Text ab der aktuellen Position bis zur neuen Position bzw. erweitert/verkürzt eine bereits bestehende Selektion.
Links + Mausbewegung	Selektiert den Text in die gewünschte Bewegungsrichtung bis zum Wiederloslassen der linken Taste.
Links Doppelklick	Selektiert die gesamte Zeile.
Rechts	Ruft z. Z. ein lokales Popup-Menü auf, indem die Standard-"Berarbeiten"-Befehle für Clipboard usw. abgesetzt werden können.
Strg+Nach unten	Zeichenverlagerung - Schiebt alle Zeichen der gesamten Zeile nach unten. Falls ein Text selektiert ist, werden nur die selektierten Zeichen verlagert.
Strg+Nach oben	Zeichenverlagerung - Schiebt alle Zeichen der gesamten Zeile nach oben. Falls ein Text selektiert ist, werden nur die selektierten Zeichen verlagert.

Strg+Nach rechts	Zeichenverlagerung - Schiebt alle Zeichen ab der aktuellen Position nach rechts. Falls ein Text selektiert ist, werden nur die selektierten Zeichen verlagert.
Strg+Nach links	Zeichenverlagerung - Schiebt alle Zeichen ab der aktuellen Position nach links. Falls ein Text selektiert ist, werden nur die selektierten Zeichen verlagert.
Bild nach unten	OnTop-Editor: Blättert den Text 5 Zeilen nach unten. Eine bestehende Selektion wird dabei aufgehoben. ***Textbox:*** Die Anzahl der zu blätternden Zeilen ergibt sich aus der Fenstergröße.
Bild nach oben	OnTop-Editor: Blättert den Text 5 Zeilen nach oben. Eine bestehende Selektion wird dabei aufgehoben. ***Textbox:*** Die Anzahl der zu blätternden Zeilen ergibt sich aus der Fenstergröße.
Strg+BildNach unten	Zeichenverlagerung in Y-Richtung (negativ). ***Keine Selektion:*** Schiebt ab der aktuellen Zeile bis zum Textende alle Zeilen nach unten ***Mit Selektion:*** Nur die selektierten Zeichen werden nach unten verschoben
Strg+Nach oben	Zeichenverlagerung in Y-Richtung (positiv) ***Keine Selektion:*** Schiebt ab der aktuellen Zeile bis zum Textende alle Zeilen nach oben ***Mit Selektion:*** Nur die selektierten Zeichen werden nach oben verschoben

Die Textbearbeitung On Top

Über das Popup Menü der rechten Maustaste haben Sie schnellen Zugriff auf die wichtigsten Textbearbeitungsfunktionen.

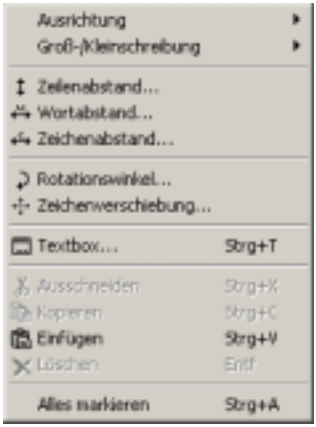


Abb. 34: Das rechte Mausmenü in der Textbearbeitung

Ausrichtung

Über die ***Ausrichtungs***-Funktion bestimmen Sie wie Ihr Text ausgerichtet werden soll. Jede Zeile kann dabei unterschiedlich ausgerichtet werden. Markieren Sie Ihre Textzeile und wählen Sie aus der Liste die gewünschte Zeilenausrichtung aus.

Hinweis: *Nur in der Textbox möglich!*

Groß-/Kleinschreibung

Markieren Sie den oder die Buchstaben, welche ***GROSS*** oder ***klein*** geschrieben werden sollen, indem Sie die linke Maustaste gedrückt halten und über den gewünschten Bereich ziehen.

Öffnen Sie nun das rechte Mausmenü durch einmaliges Drücken der rechten Maustaste und wählen die Funktion aus, welche auf den markierten Text angewendet werden soll.

Den Vorgang kehren Sie um, indem Sie den Menüpunkt ***Groß-/Kleinschrift umkehren*** aktivieren.

Beispiel: Das Wort "TextBearbeitung" soll wie folgt formatiert werden. Text soll GROSS geschrieben werden und der Rest *klein*.

Markieren Sie Text und aktivieren Sie das rechte Mausmenü. Wählen Sie hier den Menüpunkt ***Großschreiben*** aus und "Text" erscheint wie folgt: TEXT. Das erste B von Bearbeitung soll nun noch klein geschrieben werden.
Das erste B von Bearbeitung soll nun noch klein geschrieben werden.
Markieren Sie das B und aktivieren Sie das rechte Mausmenü. Wählen Sie hier den Menüpunkt ***Kleinschreiben*** aus und das "B" erscheint wie folgt: b.

Das Groß- oder Kleingeschriebene wird durch Betätigen des Menüpunktes ***Groß-/Kleinschrift umkehren*** umgekehrt, d. h. das was vorher GROSS geschrieben war wird "klein" und umgekehrt.

Kapitälchen

Markieren Sie die Buchstaben, welche als ***Kapitälchen*** ausgezeichnet werden sollen geschrieben, indem Sie die linke Maustaste gedrückt halten und über den gewünschten Bereich ziehen.
Öffnen Sie nun das rechte Mausmenü durch einmaliges Drücken der rechten Maustaste und wählen den Menüpunkt ***Kapitälchen*** aus.

Beispiel: Das Wort "Speisekarte" soll als Kapitälchen formatiert werden.

Markieren Sie Speisekarte und aktivieren Sie das rechte Mausmenü.
Wählen Sie hier den Menüpunkt ***Kapitälchen*** aus und "Speisekarte" erscheint wie folgt: SPEISEKARTE

Im Beispiel ist zu sehen, dass der erste Buchstabe größer als die übrigen sind.

Warum? Der erste Buchstabe von "Speisekarte" wurde groß geschrieben und wird auch später genauso groß als Kapitälchen dargestellt. Will man diesen Effekt nicht haben, so muss auch dieser Buchstabe klein geschrieben werden.
Das erste B von Bearbeitung soll nun noch klein geschrieben werden.

Markieren Sie das B und aktivieren Sie das rechte Mausmenü. Wählen Sie hier den Menüpunkt ***Kleinschreiben*** aus und das "B" erscheint wie folgt: b.
Das Groß- oder Kleingeschriebene wird durch Betätigen des Menüpunktes ***Groß-/Kleinschrift umkehren*** umgekehrt, d. h. das was vorher GROSS geschrieben war wird "klein" und umgekehrt.

Zeilenabstand

Abb. 35: Dialog zur Einstellung des Zeilenabstandes

Der Zeilenabstand gibt den Abstand zwischen zwei Grundlinien an. Er kann in Millimetern, Zentimetern, Inch, Punkten oder Prozent angegeben werden.
Dabei ist die %-Einstellung eine Angabe die sich auf die Versalhöhe bezieht.
Der Wert bezieht sich immer von der aktuellen (in Ihr befindet sich der Textcursor) zur vorhergehenden Zeile und zwar von Grundlinie zu Grundlinie.
Sind mehr als zwei Zeilen markiert, so wird der eingestellte Zeilenabstand auf alle markierten Zeilen angewendet. Soll der Abstand zwischen Zeile 1 und 2 ein andere sein als zwischen 2 und 3, so muss zuerst Zeile 1 und 2 markiert werden und der entsprechende Zeilenabstand eingetragen.
Hiernach muss Zeile 2 und 3 markiert werden und wieder der gewünschte Zeilenabstand eingetragen werden .

Beispiel: Zeilenabstand

Abb. 36: Beispiel für Zeilenabstände

Im Abb. 36 wurden zwischen Zeile 1 und 2 derselbe Zeilenabstand gewählt wie zwischen Zeile 2 und 3.

Wortabstand

Abb. 37: Dialog zur Einstellung des Wortabstandes

Mit diesem Wert definieren Sie den Abstand zwischen zwei benachbarten Worten in Millimetern, Zentimetern, Inch, Punkten oder in Prozent vom Normalleerzeichen.

Sind mehr als zwei Wörter markiert, so wird der eingestellte Wortabstand auf alle markierten angewendet. Soll der Abstand zwischen Wort 1 und 2 ein andere sein als zwischen 2 und 3, so muss zuerst Wort 1 und 2 markiert werden und der entsprechende Abstand eingetragen.
Hiernach muss Wort 2 und 3 markiert werden und wieder der gewünschte Wortabstand eingetragen werden.

Beispiel: Wortabstand

Abb. 38: Beispiel für Wortabstände

Zeichenabstand

Abb. 39: Dialog zur Einstellung des Zeichenabstandes

Der Zeichenabstand bestimmt, wie weit die einzelnen Buchstaben Ihres Textes voneinander entfernt sind. 100% entspricht dabei den definierten Kerning-Werten.

Werte unter 100% stauchen den Text und verringern die Laufweite des Textes. Werte über 100% sperren den Text und verlängern die Laufweite des Textes. Zusätzlich zur %-Angabe kann auch in Millimetern, Zentimetern, Inch oder Punkten erfolgen.

Beispiel: Zeichenabstand

Abb. 40: Beispiel für Zeichenabstände

Rotationswinkel

Abb. 41: Dialog zur Einstellung des Rotationswinkels

Der Rotationswinkel bestimmt um wie viel der markierte Text rotiert werden soll. Es können Werte zwischen O° und 360° eingetragen werden.
Befindet sich der Textcursor im Bereich der rotierten Buchstaben, Wörter oder Zeilen, so wird mit diesem Rotationswinkel weiter geschrieben.

Beispiel: Rotationswinkel (30°)

Abb. 42: Beispiel für Rotationswinkel

Werden Buchstaben rotiert, so können, je nach Kerning der Schriftart unschöne Übergänge entstehen, welche dann über die Funktion ***Zeichenabstand*** wieder korrigiert werden können.

In Abb. 42 ist zu sehen, dass nach dem Rotieren der rotierte Text mit dem "o" kollidiert. Markieren Sie das "o" und den rotierten Text und ändern Sie den Zeichenabstand des markierten Textes so ab, dass die Überschneidungen beseitigt werden.

Zeichenverschiebung

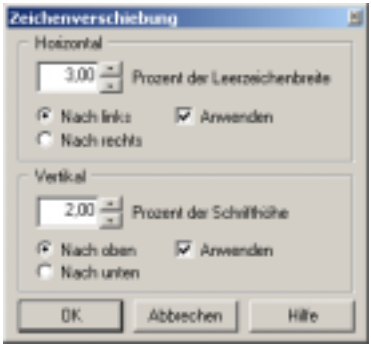


Abb. 43: Dialog zur Einstellung der Zeichen Verschiebungsparameter

In diesem Dialog kann die Schrittweite/-höhe der Zeichenverschiebung horizontal und vertikal eingestellt werden.

Wie werden Zeichen, Wörter oder ganze Zeilen verschoben?

Steht der Textcursor in einer Zeile und die STRG-Taste wird gedrückt und gehalten, kann die Zeile durch Betätigen der entsprechenden Pfeiltasten nach oben oder unten verschoben werden.
Steht der Textcursor vor dem ersten Buchstaben einer Zeile, und die STRG-Taste wird gedrückt und gehalten, kann die Zeile durch Betätigen der entsprechenden Pfeiltasten nach links oder rechts verschoben werden.

Steht der Textcursor in einer Zeile, die STRG-Taste wird gedrückt und gehalten, kann der Teil der Zeile, welcher hinter dem Cursor steht durch Betätigen der entsprechenden Pfeiltasten nach links oder rechts verschoben werden.

Wird Text markiert, die STRG-Taste gedrückt und gehalten, kann der markierte Text durch Betätigen der Pfeiltasten in die Richtung verschoben werden in welche der Pfeil zeigt.

Die EuroCUT Professional Textbox

Die EuroCUT Textbox enthält vier Dialoge, welche auf den folgenden Seiten ausführlich erläutert werden.

Der *Bearbeiten* Dialog

Wird die ***Bearbeiten***-Schaltfläche betätigt erscheint die Textbox wie folgt.

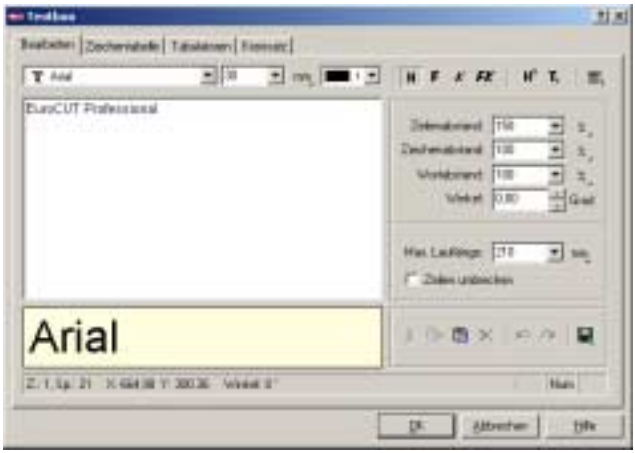


Abb. 44: Der *Bearbeiten*-Dialog der Textbox

Die meisten Funktionen in diesem Dialog entsprechen denen des On-Top-Editors. Weitere Informationen hierzu finden Sie auf den Seiten 35 ff. Kapitel 2.2.5 Der OnTop-Texteditor.

Im linken Bereich des Dialoges befindet sich das Texteingabefeld.
Hierunter wird die ausgewähltre Schriftart vergrößert angezeigt.
Ist Text markiert wird hier der markiere Text eingeblendet.
Ist kein Text markiert so wird der Name der verwendeten Schriftart angezeigt.

Unterhalb der Textvorschau werden von links nach rechts die folgenden Daten eingeblendet.

Z.:	Zeile in welcher der Cursor steht
Sp.:	Spalte in welcher der Cursor steht
X:	X-Position des Cursors auf der Arbeitsfläche
Y:	Y-Position des Cursors auf der Arbeitsfläche
Winkel:	Auf die Objekte angewendete Drehung (Objektdrehwinkel)

Rechts daneben befinden sich die ***Clipboard***-Funktionen.

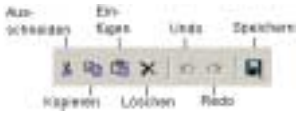


Abb. 45: Die *Clipboard*-Schaltflächen in der Textbox

Betätigen der ***Speichern***-Schaltfläche übernimmt die zuvor einge-tellten Werte. Beim nächsten Öffnen der Textbox werden die zuletzt gespeicherten Werte auf den neuen Text angewendet.

Max. Lauflänge

Mit der maximalen Lauflänge bestimmen Sie den Umbruch im Texteingabefeld. Der Wert der hier eingetragen ist entspricht der Länge Ihrer Arbeitsfläche. Ein geringerer Wert der hier eingetragen wird führt den Zeilenumbruch früher durch. Dieser Wert kann für den gesamten Textblock bestimmt werden oder nur für die markierte Zeile im Texteingabefeld.

Der *Zeichentabelle*-Dialog

Wird die ***Zeichentabelle***-Schaltfläche betätigt erscheint die Textbox wie folgt.

Abb. 46: Der *Zeichentabelle*-Dialog der Textbox

Die Schaltfläche für die Zeichensatztabelle bietet Ihnen die Möglichkeit, solche Zeichen aus dem Zeichensatz auszuwählen, die nicht direkt über Tastatur eingegeben werden können, sondern nur über eine ALT+Nummer-Kombination auswählbar sind.

Im oberen Bereich des Dialoges werden alle Zeichen der ausgewählten Schrift angezeigt. Darunter wird der ASCII-Code, der Name des Zeichen und welche Schrift in welchem Schnitt gerade dargestellt wird angezeigt.

Angezeigt werden hier nur Zeichen die dem jeweiligen Schriftfont enthalten sind. Ein gefüllter Zeichensatz ist auch ein Maß für die Qualität eines Schriftfonts.

Rechts daneben werden die ausgewählten Zeichen eingetragen. Zeichen wählen Sie aus, indem Sie den Mauscursor auf dem gewünschten Zeichen positionieren und einmal die linke Maustaste betätigen. Betätigen der rechten Maustaste selektiert nur ein Zeichen, übernimmt es aber nicht.

Betätigen der -Schaltfläche übernimmt die Eingaben und wechselt zur ***Eingabe***-Box. Betätigen der -Schalfläche vergrößert das gerade aktive Zeichen.

Betätigen der -Schaltfläche öffnet den ***Eigenschaften***-Dialog: In diesem Dialog haben Sie die Möglichkeit Ihre Zeichensatztabelle farblich nach Ihren Wünschen zu gestalten.

Abb. 47: Der *Tabulatoren*-Dialog der Textbox

Selektieren Sie den Punkt dessen Aussehen Sie anpassen möchten und betätigen Sie die ***Wählen***-Schaltfläche. In dem Dialog, welcher nun geöffnet wird selektieren Sie gewünschte Farbe und bestätigen diesen mit OK.

Abb. 48: Dialog zur Auswahl der Gitterfarbe

Der *Tabulatoren*-Dialog

Wird die ***Tabulatoren***-Schaltfläche betätigt erscheint die Textbox wie folgt.

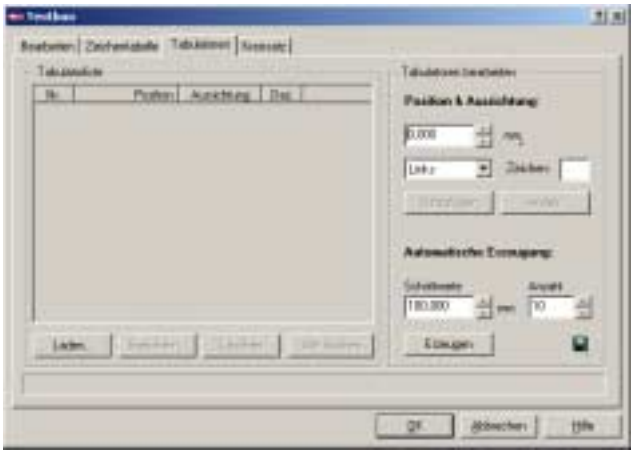


Abb. 49: Der *Tabulatoren*-Dialog der Textbox

Tabulatoren gewährleisten das exakte Ausrichten von Zeichen an einer numerisch bestimmbaren Stelle in einer Textzeile oder in einem Textblock.

Die Tabulatorenliste im linken Bereich des Dialoges ist nach dem ersten Start des ***Tabulator***-Dialoges noch leer.

Unter ***Nr.*** werden alle gesetzten Tabulatoren angezeigt aufsteigend nummeriert angezeigt. Die ***Position*** gibt dabei die Entfernung des Tabulators vom linken Rand des Textes an.

Ausrichtung legt fest, wie der Text an diesem Tabulator ausgerichtet werden soll, also ***links***, ***rechts***, ***zentriert*** oder ***dezimal***.

Bei der Verwendung von Dezimaltabulatoren, welche unter ***Dez.*** aufgelistet werden kann zusätzlich das Trennzeichen frei gewählt werden. Meistens wird der Dezimaltabulator als Komma oder Punkt eingesetzt.

Beispiel: 12,33
113,455
2023,4253
78499,635436

Im Beispiel oberhalb sehen Sie, dass das Komma, egal wie viele Nachkommstellen die Zahlen haben immer an der selben Stelle steht.

Die Schaltflächen unterhalb des Tabulatorenanzeigenfensters, dienen zum Laden bestehender Tabulatorvorlagen, zum Speichern von neuen Vorlagen und zum Löschen einzelner oder aller Tabulatoren.

Tabulatoren bearbeiten

Unter ***Position & Ausrichtung:*** kann die Position, sowie die Ausrichtung eines Tabulators festgelegt werden.

Ein neuer Tabulator wird definiert indem Sie einen neuen Wert in das Positionsfeld eintragen und anschließend die ***Hinzufügen-***Schaltfläche aktivieren. Rechts daneben kann die Maßeinheit des Tabulators ausgewählt werden. Zur Auswahl stehen hier ***Millimeter***, ***Zentimeter*** und ***Inch***.

Ändern erlaubt es Ihnen die Position des Tabulators auf einen neuen Wert festzulegen. Nach Betätigend er Schaltfläche erscheint das Eingabefeld blau hinterlegt und die gewünschten Werte können eingegeben werden.
Dasselbe erreichen Sie indem Sie den Mauscursor im Feld positionieren, den bestehenden Wert markieren und einen neuen eingeben.

Alle definierten Tabulatoren werden im linken Vorschaufenster angezeigt.

Automatische Erzeugung

Die ***automatische Erzeugung*** von Tabulatoren ist ein hilfreiches Werkzeug, wenn es um die Erstellung von, z.B. Preislisten, Speisekarten oder ähnlichem geht.

Einfach die ***Schrittweite*** und die ***Anzahl*** eintragen und die ***Erzeugen***-Schaltfläche betätigen.
Wird der Schalter rechts daneben betätigt, so werden die hier vorgenommenen Einstellung als Standardeinstellungen gespeichert und stehen Ihnen beim nächsten Öffnen der Textbox wieder genauso zur Verfügung.

Soll die so erstellte als Vorlage für weitere Karten dienen betätigen Sie hierzu die ***Speichern***-Schaltfläche.

Die Vorlage wird im den gewünschten Ordner mit der Endung *.tab abgespeichert.

Betätigen der ***Laden***-Schaltfläche öffnet den Dialog zum Laden einer zuvor abgespeicherten Vorlage.

Der *Kreissatz*-Dialog

Wird die ***Kreissatz***-Schaltfläche betätigt erscheint die Textbox wie folgt.

Abb. 50: Der *Kreissatz*-Dialog der Textbox

Radius

Dieser Wert definiert den halben Durchmesser des Kreises an dem der Textblock ausgerichtet werden soll.

Das Vorschaufenster im Dialog unten links zeigt Ihnen die Stellung des Textes am Kreis an.

Position

Rechts neben dieser Vorschau können Sie die Position Ihrer Schrift am Kreis verändern.
Sie kann rechts, oben, links oder unten sein. Wenn Sie Option ***manuell*** wählen können Sie im Feld ***Winkel*** den Winkel eintragen, an dem Ihr Text ansetzt.

Befestigungslinie

Diese Schaltflächen bestimmen wie Ihr Text an der Kreislinie angebracht werden soll.
Sie können wählen zwischen:

Kegelhöhe unten

Unterlänge

Grundlinie

x-Höhe

Oberlänge

Kegelhöhe oben

Ausrichtung

Hier geben Sie ein, wie Ihr Text ausgerichtet wird, gemessen am Punkt des Kreises, den Sie mit Position definiert haben.
Geben Sie zum Beispiel ***zentriert*** an, so setzt das Programm die genaue Mitte Ihres Schriftzuges an den Positionspunkt.

Das Vorschaufenster zeigt Ihnen die ***Ausrichtung***, die ***Lage*** und die ***Länge des Textes*** an.

Bei ***Versalhöhe anpassen*** verändert sich die Schriftgröße der Buchstaben Ihres Textes proportional zur Größe des Kreises. Je größer der Kreis, den Sie gewählt haben, desto größer werden die Buchstaben und umgekehrt.

Abstand einpassen vereinheitlicht den Abstand der Buchstaben.

Der ***Öffnungswinkel*** lässt eine individuelle Korrektur des Zeichenabstandes zu, wenn Option ***Abstand anpassen*** aktiviert wurde.

Laufrichtung

Diese Option ändert die Laufrichtung des Textes entweder im Uhrzeigersinn oder gegen den Uhrzeigersinn.
Mit dieser Option kann der Text auch in den Kreis gelegt werden. Der Winkel beträgt dabei 180°.

Optionen

Scherung der Zeichen erhalten heißt, dass die Buchstaben Ihres Textes, falls Sie diese vorher geschert haben, ihre Scherung im Kreissatz beibehalten.

Haben Sie die Option ***Rotation der Zeichen erhalten*** ausgewählt, werden die Buchstaben nicht an der Kreislinie rotiert. Die Buchstaben stehen also immer „richtig herum“, so als würden Sie sich an einer horizontalen Linie orientieren.

Haben Sie ***Basislinie an Kreis anpassen*** ausgewählt, dann wird die Kreislinie zur Grundlinie, d. h. die Buchstaben Ihres Textes werden im Kreis gedreht.

Kreis zeichnen zeichnet den durch den Radius definierten Kreis mit auf der Arbeitsfläche.
Diese Option dient der genauen Kontrolle, der ausgewählten Optionen.

Kreis füllen zeichnet den durch den Radius definierten Kreis gefüllt und in der ausgewählten Farbe mit auf der Arbeitsfläche.

Hinweis: *Die* ***Kreissatz****-Funktion lässt sich am flüssigsten dann bedienen, wenn die rechte Maustaste mit dem Aufruf der Textbox belegt ist.*

Die rechte Maustaste belegen Sie im ***Einstellungen*** Menü, unter ***Grundeinstellungen/Maus***. Mit zweimal ***OK*** bestätigen Sie den Kreissatz und zeichnen ihn auf der Arbeitsfläche.

2.2.6 Die *Messen*-Funktion

Abb. 73: Die *Messen*-Schaltfläche

Aktivieren Sie mit dem Mauszeiger die ***Messen***-Schaltfläche in der Toolbox. Kehren Sie zurück auf die Arbeitsfläche; der Mauszeiger erscheint als kreisförmiges Visier. Bewegen Sie den Mittelpunkt des Visiers auf den Anfangspunkt der zu messenden Strecke.

Halten Sie die linke Maustaste gedrückt, während Sie sich auf den Endpunkt der Strecke bewegen und lassen Sie die Maustaste los, wenn Sie den Endpunkt erreicht haben. Eine Hilfslinie markiert die gemessene Strecke.

Hinweis: *Halten Sie während der Messung die* UMSCHALT-*Taste gedrückt, dann wird die Messung horizontal oder vertikal eingeschränkt. Dies erleichtert das exakte Messen von geraden Strecken.*

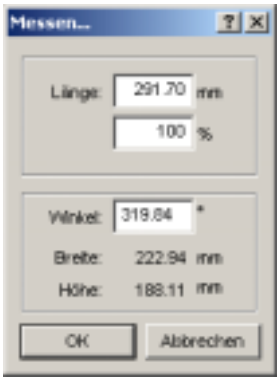


Abb. 51: Die *Messen*-Dialogbox

Im Textfeld mit Namen ***Länge*** erscheint das Ergebnis Ihrer Messung. Um diesen Wert zu ändern markieren Sie zunächst das Textfeld und geben anschließend den neuen Wert ein. In dem darunter befindlichen Textfeld können Sie die Objekte prozentual vergrößern oder verkleinern.

Zusätzlich bekommen Sie Informationen über den Winkel der Messlinie, die Breite des
gemessenen Objekts am Anfangspunkt der Messung und den Höhenunterschied zwischen Anfangs- und Endpunkt, der durch den Meßwinkel entstanden ist.

2.2.7 Die *Füllung*-Funktion

Mit dieser Funktion können Objekte mit Farbverläufen oder Bitmaps gefüllt werden. Vier Schaltflächen stehen dem Anwender hier zur Verfügung.

Abb. 52: Die *Füllung*-Schaltflächen

- erzeugt Farbverläufe

- fügt Füllbitmaps ein

- entfernt alle Füllungen

- weißt Layerfarbe als Füllung zu, wenn das Objekt einen Farbverlauf oder eine Bitmapfüllung hat.

Entfernen von Füllungen oder Füllbitmaps

Abb. 53: Die *Entfernen*-Schaltfläche

Wird diese Schaltfläche betätigt werden Füllungen und Füllbitmaps aller markierten Objekte entfernt. Es bleibt nur noch der Umriss der Objekte, in der vorher zugewiesen Layerfarbe, stehen.

Beispiel:

Original

schwarzer Layer roter Layer

Schriftzug mit Farbverläufen

Schriftzug, nach betätigen der ***Entfernen***-Schaltfläche

EuroCUT Professional

Erzeugen von Farbverläufen

Abb. 54: Die *Farbverlauf*-Schaltfläche

Betätigen dieser Schaltfläche öffnet den ***Farbverlauf***-Dialog, in welchem das Aussehen der Farbverlaufsfüllung von geschlossenen Kurven, Textobjekten oder Kombinationen festgelegt.

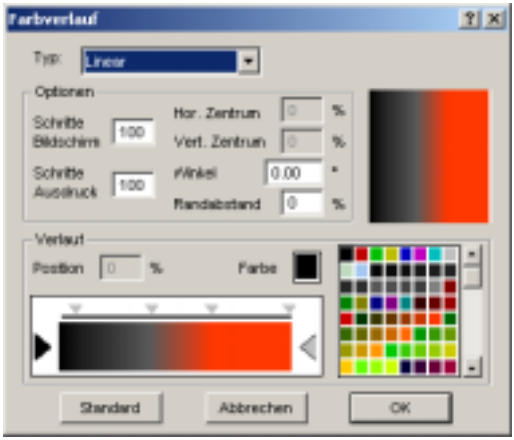


Abb. 55: Der *Farbverlauf*-Dialog

Festlegen des Farbverlaufes

Wählen Sie im Feld ***Typ*** die Art des Farbverlaufes. Sie haben die Wahl zwischen ***Linear***, ***Radial***, ***Konisch*** und ***Quadratisch***. Im Vorschaufeld rechts oben im Dialog wird das Aussehen des jeweiligen Typs angezeigt.

Im Feld ***Schritte Bildschirm*** legen Sie die Anzahl der Farbverlaufsstreifen bei der Darstellung auf dem Bildschirm fest.

Schritte Ausdruck bezeichnet die entsprechende Anzahl bei der Ausgabe auf einem Drucker.
Mit den Feldern ***Horizontales Zentrum*** und ***Vertikales Zentrums*** legen Sie den Mittelpunkt des Farbverlaufs fest.

Hinweis: *Diese Felder sind beim Typ* ***Linear*** *nicht aktiv.*

Bei Eingabe von 0% liegt der Mittelpunkt über dem des gefüllten Objektes.

Er kann zu diesem um 100% der Objektbreite nach links oder rechts bzw. um 100% der Objekthöhe nach unten oder oben verschoben werden.
Ebenso kann der Ursprung mit der Maus festgelegt werden. Bewegen Sie hierzu den Mauscursor in das Vorschaufeld und klicken Sie mit der linken Maustaste auf den Punkt, den Sie als Ursprungspunkt setzen möchten.
Das Feld ***Winkel*** beschreibt die Lage der Farbverlaufsstreifen bei ***linearer***, ***konischer*** und ***quadratischer*** Füllung. Wenn ***Linear*** eingestellt ist, können Sie den Winkel des Verlaufs auch mit Hilfe des Vorschaufeldes einstellen. Klicken Sie hierzu an eine beliebige Stelle des Feldes. Halten Sie die Maustaste gedrückt und bewegen Sie die Maus. Eine Linie, die im Ursprung verankert ist, erscheint und folgt den Bewegungen der Maus. Nach dem Lösen des linken Maustaste wird der mittels der Linie festgelegte Winkel für den Verlauf übernommen.

Hinweis: *Der Randabstand kann nur bei* ***linearer*** *und* ***quadratischer*** *Füllung geändert werden. Der eingegebene Wert, der hierbei zwischen 0% und 45% liegt, bezeichnet die Position der ersten und der letzten Farbe, relativ zum Zentrum des Verlaufs.*

Festlegen der Ausgangsfarbe

Unter ***Verlauf*** wird die Start- und Endfarbe, sowie die Position und Farbe eventueller Zwischenschritte gewählt. Die Leiste zwischen den beiden Dreiecken, die Farbverlaufsleiste, gibt den Lauf der Farben wieder.
Klicken Sie auf das linke Dreieck um die Ausgangsfarbe festzulegen.
Zur Änderung des Farbwertes stehen Ihnen zwei Möglichkeiten zur Verfügung.
Ein Doppelklick auf das Feld ***Farbe*** links neben der Farbpalette öffnet den ***Farbauswahl***-Dialog.

Abb. 56: Der *Farbauswahl*-Dialog

Hier kann die aktuelle Ausgangsfarbe modifiziert werden.

In der Farbpalette auf der linken Seite des Dialoges stehen Ihnen 256 vordefinierte Farben zur Auswahl. Diese werden durch einfachen Klick mit der linken Maustaste auf das gewünschte Farbfeld selektiert.
Mit der Scrolleiste am rechten Rand der Farbpalette können weitere Farben sichtbar gemacht werden. Ein einfacher Klick auf ein Feld legt die entsprechende Farbe als Verlaufsfarbe fest.

Um einen Farbwert zuvor anzupassen, führen Sie bitte einen Doppelklick auf das entsprechende Farbfeld aus. Dann erscheint der zuvor geschilderte ***Farbauswahl***-Dialog um Modifikationen vorzunehmen.

Eine neue Farbe kann aus der Farbpalette rechts im ***Farbauswahl***-Dialog ausgewählt werden. Sollte eine Farbe nicht sichtbar sein, benutzen Sie bitte die Scrolleiste neben der Palette um die gewünschte Farbe zu suchen. Ein einfacher Klick auf das entsprechende Feld, wählt die Farbe als Ausgangsfarbe.

Ein Doppelklick auf das gewünschte Farbfeld öffnet einen wieder den ***Farbauswahl***-Dialog, in dem der Farbwert eingestellt werden kann.
Die gewählte Farbe wird im Feld ***Farbe*** links neben der Palette angezeigt.

Auswählen der Zielfarbe und weiterer Farbstationen

Um die Zielfarbe des Verlaufs einzustellen aktivieren Sie zunächst das Dreieck am rechten Rand der Farbverlaufsleiste.
Dann können Sie auf die eben geschilderten Weisen eine neue Farbe wählen.
Weitere Farbstationen können durch einen Doppelklick auf den Balken oberhalb der Verlaufsleiste eingefügt werden.

Ein kleines Dreieck, das die Position der Farbe im Verlauf wiedergibt, wird an der gewählten Stelle angezeigt. Die exakte Position wird als Prozentwert im Feld ***Position*** eingetragen.
Die Position kann durch Verschieben des Dreieckes oder durch Eingabe des gewünschten Wertes im Feld ***Position*** verändert werden. Um die Farbe an der gewünschten Position zu wählen, selektieren Sie zunächst das Dreieck, das auf die Position zeigt. Dann können Sie auf die oben beschriebenen Arten eine neue Farbe festlegen. Um einen Verlaufsschritt zu entfernen klicken Sie auf das Dreieck, das dessen Position wiedergibt. Drücken Sie dann die ENTF- oder DEL-Taste.
Das Dreieck verschwindet aus der Leiste und die Farbe wird beim Verlauf nicht mehr berücksichtigt.

Hinweis: *Die Ausgangs und die Zielfarbe können nicht gelöscht werden.*

Bitmapfüllungen erzeugen

Abb. 57: Die *Bitmapfüllung*-Schaltfläche

Betätigen dieser Schaltfläche öffnet den ***Bitmapfüllung***-Dialog, über den Objekte mit Bitmaps gefüllt werden können.

Abb. 58: Der *Bitmapfüllung*-Dialog

Auswählen eines Füllbitmaps

Zunächst müssen Sie festlegen, mit welchen Bitmap das selektierte Objekt gefüllt werden soll. Dazu stehen Ihnen drei Möglichkeiten zur Verfügung:

1. Einscannen eines neuen Füllbitmaps
Scannen Sie über das EuroCUT Twain-Interface (Menü ***Werkzeuge/***Menüpunkt ***Scannen***) Ihre Vorlage, die Sie als Füllbitmap verwenden wollen ein.

Öffnen Sie den ***Bitmapfüllung***-Dialog.

Das gewählte Bitmap wird jetzt in der Vorschau angezeigt und erscheint auch in dem mit ***Verfügbare Bitmaps*** überschriebenen Feld.

Führen Sei nun Ihre Einstellungen durch und bestätigen Sie den Dialog mit ***OK***.
Entspricht das Ergebnis nicht Ihren Wünschen, haben Sie die Möglichkeit das Füllbitmap wieder zu „lösen", d. h. den Originalzustand Ihres eingescannten Bildes wiederherzustellen. Wählen Sie hierzu im ***Bearbeiten*** Menü den Menüpunkt ***Bitmap lösen***.

2. Neues Füllbitmap importieren
Klicken Sie auf ***Füllbitmap importieren*** um ein neues Bitmap als Füllung auszuwählen. Ein ***Dateiauswahl***-Dialog erscheint. Dort können Sie das gewünschte Bitmap suchen und selektieren. Das gewählte Bitmap wird dann in der Vorschau angezeigt und erscheint auch in der Leiste mit den verfügbaren Bitmaps links unten im Dialog.

3. Benutztes Füllbitmap einfügen
Wenn Sie auf ein bereits benutztes Füllbitmap zurückgreifen möchten wählen Sie dieses bitte aus der Leiste mit den verfügbaren Bitmaps. Durch einfachen Mausklick wird eines der dort angezeigten Bitmaps ausgewählt.
Um nicht angezeigte Bitmaps zu suchen bedienen Sie sich bitte der Scrolleiste rechts unten im Dialog.

Im Feld ***Füllmodus*** wählen Sie die Art der Bitmapfüllung. Mögliche Modi sind ***Kacheln***, ***Nahtlos Kacheln***, ***Einpassen*** und ***Objektgröße***.

Kacheln

Kacheln füllt das Objekt mit neben- und untereinander gezeichneten Kacheln aus dem gewählten Füllbitmap. Die Breite und Höhe einer einzelnen Kachel werden in den gleichnamigen Feldern in der Gruppe Abmessungen festgelegt. Kreuzen Sie das Feld ***Proportional*** an um zu gewährleisten, dass bei einer Änderung der Höhe oder Breite der jeweils andere Wert proportional angepasst und das Bitmap somit nicht verzerrt wird.

Wenn Sie ***Mit Objekt Skalieren*** aktivieren werden die Abmessungen der Kacheln im Falle einer Verzerrung des Objektes automatisch mit angepasst.
Standardmäßig wird die erste Kachel in der linken oberen Ecke des Objektumfangs platziert. Mit Hilfe der Felder ***X-Position*** und ***Y-Position*** haben Sie die Möglichkeit, diese Anfangsposition frei zu wählen. Tragen Sie hier einen negativen Wert zwischen 0% und -100% ein, um die Kachel nach links bzw. oben zu verschieben.
Bei positiven Werten zwischen 0% und 100% wird der Mittelpunkt der ersten Kachel entsprechend nach rechts bzw. unten verschoben.

Durch Anwahl der Checkbox ***Verschieben*** können Sie einen Versatz innerhalb der Kachelreihen erzeugen. Mit ***Nach X*** bzw. ***Nach Y*** legen Sie dabei fest, ob der Versatz in horizontaler oder vertikaler Richtung erfolgen soll. Das Feld rechts dient zur Eingabe der Größe des Versatzes in Prozent der Kachelbreite bzw. der Kachelhöhe.

Nahtlos Kacheln

Nahtlos Kacheln entspricht im wesentlichen der Option ***Kacheln***. Der Unterschied liegt in der Darstellung der Kacheln.
Beim nahtlosen Kacheln werden alle Rechtecke mit exakt gleichen Abmessungen gezeichnet. Dadurch entsteht besonders bei Mustern ein gleichmäßigeres Bild.
Der Nachteil dieser Methode liegt darin, dass die Position der einzelnen Kacheln, je nach Vergrößerung der Ansicht, variieren kann.

Einpassen

Im Modus ***Einpassen*** wird das Bitmap nur einmal in das Objekt gezeichnet. Die Vorschau gibt die exakten Proportionen von Bitmap und Objekt wieder.

Mit den Eingabefeldern ***Breite*** und ***Höhe*** legen Sie fest, wie groß das ausfüllende Bitmap sein soll.
Die Position des Bitmaps innerhalb des Objektes kann auf zwei Arten geändert werden.

1. In den Feldern ***X-Zentrum*** und ***Y-Zentrum*** kann die Abweichung des Mittelpunktes des Bitmaps zum Mittelpunkt des Objektes in Prozent angegeben werden.

2. Sie können aber auch mit Hilfe des Vorschaufeldes die Position festlegen. Klicken Sie dazu auf das Bitmap im Vorschaufeld und halten Sie die Maustaste gedrückt.
Jetzt kann das Bild durch Verschieben der Maus positioniert werden. Nach dem Lösen der Maustaste wird die gewählte Position übernommen.

Objektgröße

Der letzte Modus ***Objektgröße*** passt das Bitmap optimal im Objekt ein. Seine Breite und Höhe werden dabei so berechnet, dass die gesamte Fläche des Objektes genau ausgefüllt wird.

2.2.8 Die *Stiftattribute*-Funktion

Abb. 59: Die *Stiftattribute*-Schaltflächen

Über diese Funktion können Objekte mit Stiftattributen versehen werden, Haarlinien erzeugt und Stiftattribute entfernt werden.

Entfernen von Stiftattributen

Abb. 60: Die *Entfernen*-Schaltfläche

Aktivieren der ***Entfernen***-Schaltfläche entfernt alle Stiftattribute.

Haarline erzeugen

Abb. 61: Die *Haarlinie*-Schaltfläche

Aktivieren dieser Schaltfläche erzeugt eine Haarlinie um markierte Objekte. Diese Haarlinie kann dann zum Schneiden der Objekte verwendet werden.

Hinweis: *Die Dicke dieser Haarlinie ist nicht variabel und beträgt 0,1mm.*

Der Stiftattribute-Dialog

Abb. 62: Die *Stiftattribut*-Schaltfläche

Über den ***Stiftattribute***-Dialog kann der Umrissstift von Kurven, Kombinationen oder Textobjekten gestaltet werden. Umrissstifte werden zum Zeichnen der Objektkontur im ***Vollflächen***- oder ***Vorschau***-Modus verwendet.

Hinweis: *Auf die Darstellung der Objekte im Umrissmodus (F9) haben die Stiftattribute keinen Einfluss. Hier werden die Konturen der Objekte mit einer einfachen Umrisslinie in der Layerfarbe gezeichnet.*

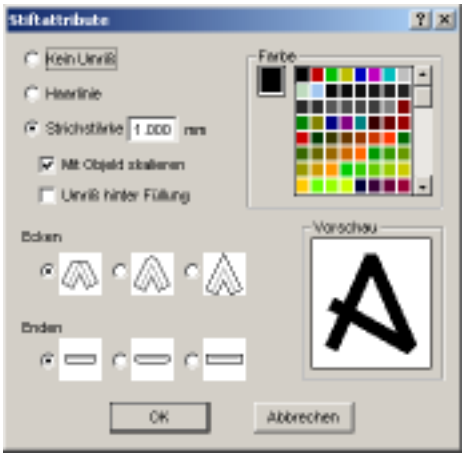


Abb. 63: Der *Stiftattribut*-Dialog

Wählen Sie ***kein Umriss*** so wird die Kontur des Objektes nicht besonders hervorgehoben. Im Vollflächen- oder Vorschaumodus werden bei dieser Einstellung geschlossene Kurven als Fläche ohne Kontur gezeichnet. Offene Kurven werden, wie im Umrissmodus, als Kontur in der Farbe ihres Layers gezeichnet.

Wird ***Haarlinie*** aktiviert dann wird das Objekt mit einem sehr dünnen Stift von konstanter Dicke umrandet. Im Feld Farbe können Sie die Farbe der Haarlinie festlegen. Diese kann sich

von der Layerfarbe unterscheiden. So ist es möglich, die Kontur der Objekte gegenüber ihrer Füllung auch im Vollflächenmodus hervorzuheben.

Wählen Sie ***Strichstärke*** um eine beliebige Stiftdicke im Eingabefeld festzulegen.
Sie haben dann weitere Einstellungsmöglichkeiten. ***Mit Objekt skalieren*** bedeutet, dass die Strichstärke beim Verzerren bzw. Skalieren des Objektes proportional angepasst wird. Wird dieses Feld nicht aktiviert, behält der Umrissstift die eingestellte Dicke.
Mit dem Auswahlfeld ***Umriss hinter Füllung*** können Sie verhindern, dass der Stift in die Füllung des Objektes „hineinläuft".
Die Kontur wird dann vor der Füllung gezeichnet, so dass nur der außerhalb der Füllung liegende Teil der Kontur sichtbar ist.
Außerdem haben Sie die Möglichkeit, das Aussehen der Ecken festzulegen.
Sie haben die Wahl zwischen abgeschnittenen, abgerundeten und spitzen Ecken. Das Aussehen der jeweiligen Eckenform wird auf den Icons wiedergegeben und auch im Vorschaufeld dargestellt.

Weiterhin können Sie die Gestalt der Enden von offenen Objekten wählen. Diese können abgeschnitten, abgerundet oder verlängert erscheinen. Bitte beachten Sie auch hier die jeweiligen Darstellungen.

Die aktuelle Farbe des Stiftes wird in dem Farbfeld links von der Palette, sowie im Vorschaufeld angezeigt.
Es stehen Ihnen zwei Möglichkeiten zur Verfügung um die Stiftfarbe zu ändern.

1. Um die Stiftfarbe neu zu mischen führen Sie einen Doppelklick auf das Farbfeld links neben der Palette aus. Dann erscheint folgender ***Farbauswahl***-Dialog mit den aktuell eingestellten Werten der Stiftfarbe:

Abb. 64: Der *Farbauswahl*-Dialog

Nachdem Sie die Stiftfarbe festgelegt haben erscheint diese im ***Stiftattribute***-Dialog im Farbfeld links neben der Farbpalette. Die Stiftfarbe wird auch im Vorschaufeld wiedergegeben.

2. In der Palette haben Sie die Auswahl zwischen 256 vordefinierten Farben. Diese werden durch einfachen Mausklick auf das gewünschte Farbfeld selektiert. Mit der Scrolleiste am rechten Rand der Farbpalette machen Sie weitere Farben sichtbar. Ein einfacher Klick auf ein Feld legt die entsprechende Farbe als Stiftfarbe fest.
Um einen Farbwert zuvor anzupassen führen Sie bitte einen Doppelklick auf das entsprechende Farbfeld aus. Dann erscheint der zuvor geschilderte Farbauswahldialog um Modifikationen vorzunehmen.

2.2.9 Die Layerbox

Die Layerbox dient dem Einfärben von Objekten, dem Definieren von Folienfarben, dem Selektieren von Objekten die eine Farbe haben und dem Sperren und dem Unsichtbarmachen von Farblayern.

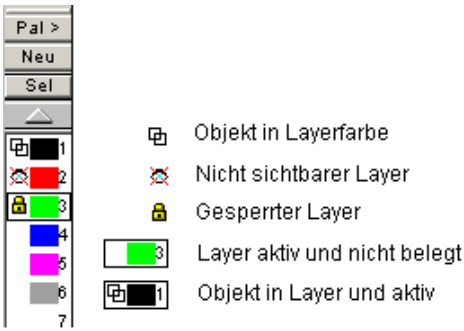


Abb. 65: Die Layerbox

Die Layer 1 bis 6 sind fest definiert und können nicht verändert werden. STRG+2 oder der Menüpunkt ***Layerbox*** im ***Einstellungen*** Menü bringt die Layerbox wieder auf die Oberfläche zurück.

Um die Layerbox zu positionieren, klicken Sie mit der linken Maustaste auf den grauen Balken über ***Pal >*** oder auf den kleinen grauen Bereich unterhalb des letzten Layers. Der graue Rahmen um die Layerbox wandelt sich in einen schwarzen und die Layerbox kann bei gedrückt gehaltener linker Maustaste an eine beliebige Stelle auf dem EuroCUT Professional Desktop verschoben werden.

Wird die ***PAL***-Schaltfläche betätigt so öffnet sich ein Popup Menü mit den folgenden Menüpunkten:

Layernummern

Wird dieser Menüpunkt aktiviert, so werden alle Layernummern ausgeblendet

Neu

Es werden alle Farblayer entfernt, die eine Layernummer haben, die größer als 6 ist.
Diesen Befehl benutzen Sie, wenn Sie eine neue Farbpalette individuell definieren möchten.
Die Auswahl der Layerfarbe geschieht, indem Sie einfach mit dem Mauscursor die gewünschte Farbe auswählen und anschließend die ***OK***-Schaltfläche aktivieren.

Laden...

Zuvor definierte Paletten können geladen werden.

Speichern

Mit diesem Befehl sichern Sie eine neu definierte oder eine geänderte Standardpalette auf Ihrer Festplatte.

Wird diese neue oder geänderte Palette als Defaultpalette abgespeichert, wird bei jedem Neustart von EuroCUT diese Palette benutzt.

Speichern unter...

Dieser Befehl erlaubt die Neuvergabe eines Palettennamens.

Default

Dieser Befehl lädt die Farbpalette, die standardmäßig mit EuroCUT Professional ausgeliefert wird. Es handelt sich dabei um eine Mactac Folienfarbtabelle, die unter Zuhilfenahme des Farbfächers als Defaultpalette definiert wurde.

Paletten-Historie

Diese Funktion erleichtert Ihnen das Laden der letzten 4 Farbpaletten, ohne den Umweg über den Verzeichnisbaum. Am Ende der Menüliste des ***Farbpalette*** Menüs erscheinen die Namen der 4 zuletzt bearbeiteten Farbpaletten. Klicken Sie mit dem Mauszeiger auf den gewünschten Paletten-Namen öffnet die ausgewählte Palette.

Das Aktivieren der ***Sel***-Schaltfläche markiert alle Objekte auf dem Desktop, die in dieser Farbe gezeichnet wurden auf einmal.

Mit der ***Neu***-Schaltfläche können Sie – mit Hilfe des ***Layereinstellungs***-Dialoges – einen neuen Farblayer definieren.

Ein Doppelklick in einen Farblayer weist markierten Objekten die Farbe zu und färbt sie entsprechend ein. Ein Klick mit der rechten Maustaste in einen Farblayer öffnet den ***Layereinstellungen***-Dialog.

Dieser Dialog kann auch über den Shortcut L geöffnet werden. Ein Doppelklick mit der linken Maustaste, bei gedrückter STRG-Taste, weist dem markierten Objekt einen Umriss in der geraden aktiven Layerfarbe zu. Ist der ***Layereinstellungen***-Dialog geöffnet kann in der Layerbox der nächst höhere Layer mit der BILD HOCH-Taste, der nächst tiefere mit der BILD RUNTER-Taste angewählt und eingestellt werden.

Ist der letzte Layer in der Layerbox aktiv, kann ein neuer Layer angehangen werden.

Der *Layereinstellungen*-Dialog

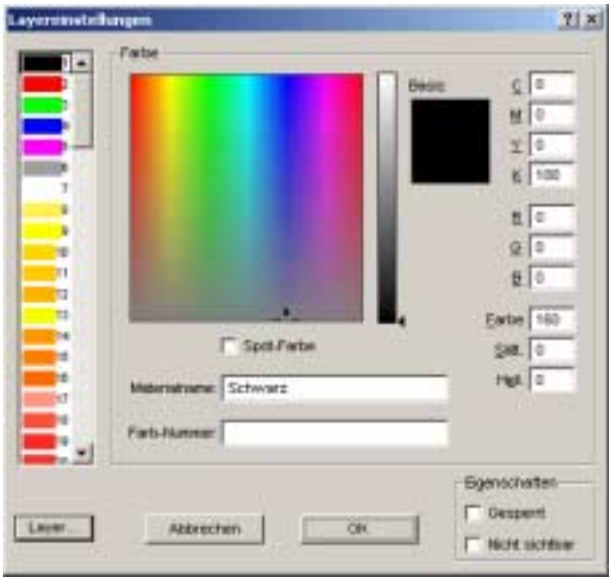


Abb. 66: Der *Layereinstellungen*-Dialog

Im ***Layereinstellungen***-Dialog stehen dem Anwender drei Farbmodelle zur Auswahl:

1. Cyan, Magenta, Yellow, Black
2. Rot, Grün, Blau
3. Farbe, Sättigung, Helligkeit

Eigenschaften

Gesperrt bedeutet das ein Farblayer mit der Maus nicht mehr markiert werden kann. Vor dem gesperrten Layer erscheint symbolisiert ein Bügelschloss.

Nicht sichtbar lässt die Objekte vom Desktop verschwinden, welche in diesem Layer liegen.
Vor dem unsichtbaren Layer erscheint symbolisiert ein durchgestrichenes Auge.

Hinweis: *Beide Funktionen können jederzeit rückgängig gemacht werden, indem Sie mit der rechten Maustaste im markierten Farblayer, den* ***Layereinstellungen****-Dialog aktivieren.*

LayerBezeichnung

In dem Feld ***Folienname*** können Sie einem Farblayer einen Folientyp oder -hersteller zuweisen.

In das Feld ***Farb-Nummer*** können Sie die zu dem Folientyp gehörende Bezeichnung oder Farbnummer eintragen.

Hinweis: *Der Vorteil der Vergabe von* ***Folienname*** *und* ***Farb-Nummer*** *liegt darin, dass Sie individuell, abgestimmt auf Ihr Lager, allen Materialien Farblayer zuweisen können. Beim Entwurf können diese Materialien berücksichtigt werden, so dass bei der Ausgabe die Zuordnung ersichtlich wird. Zu jeder Auswahl von Folien- oder Materialarten kann eine Palette gespeichert werden, die beim Entwurf benutzt wird.*

Shortcuts in der Layerbearbeitung

Die folgenden Tastenkürzel stehen in der Layerbearbeitung zur Verfügung:

L Öffnet den ***Layerseinstellungen***-Dialog

Geschwindigkeit beim Scrollen in der Layerbox:

-UMSCHALT	10-fach
-STRG	100-fach
-UMSCHALT+STRG	1000-fach

Springen in der Layerbox:

POS1	Sprung zum ersten Layer
ENDE	Sprung zum letzten Layer
BILD hoch/runter	Sprung über 1/10 der Layeranzahl
Cursor hoch/runter	Sprung zum nächsten Layer

Vorteil der Bild hoch/runter-Tasten:
Während der neue Layer ausgewählt wird bleibt der **Layereinstellungen**-Dialog geöffnet und die entsprechenden Werte können direkt eingegeben werden

STRG+Doppelklick	Weißt markierten Objekt einen Umriss in der geraden aktiven Layerfarbe zu.

Verschieben einzelner Layer

1. Mauscursor auf gewünschten Layer positionieren
2. Linke Maustaste drücken und gedrückt halten
3. Den Layer an die gewünschte Position verschieben
4. Einmal rechte Maustaste drücken
5. Der Layer befindet sich an der neuen Position

Eigenschaften

Gesperrt bedeutet das ein Farblayer mit der Maus nicht mehr markiert werden kann. Vor dem gesperrten Layer erscheint symbolisiert ein Bügelschloss.

Nicht sichtbar lässt die Objekte vom Desktop verschwinden, welche in diesem Layer liegen.
Vor dem unsichtbaren Layer erscheint symbolisiert ein durchgestrichenes Auge.

Hinweis: *Beide Funktionen können jederzeit rückgängig gemacht werden, indem Sie mit der rechten Maustaste im markierten Farblayer, den* ***Layereinstellungen****-Dialog aktivieren.*

LayerBezeichnung

In dem Feld ***Foliennname*** können Sie einem Farblayer einen Folientyp oder -hersteller zuweisen.
In das Feld ***Farb-Nummer*** können Sie die zu dem Folientyp gehörende Bezeichnung oder Farbnummer eintragen.

Hinweis: *Beide Einträge erscheinen beim farbseparierten Schneiden in der Jobkontrolle. Der Vorteil liegt darin, dass Sie individuell, abgestimmt auf Ihr Lager, allen Materialien Farblayer zuweisen können.*
Beim Entwurf können diese Materialien berücksichtigt werden, so dass bei der Ausgabe die Zuordnung ersichtlich wird. Zu jeder Auswahl von Folien- oder Materialarten kann eine Palette gespeichert werden, die beim Entwurf benutzt wird.

2.2.10 Der *Drucken*-Befehl

Abb. 35: Die *Druck*-Schaltfläche

In den folgenden Abschnitten werden Ihnen die einzelnen Funktionen des EuroCUT ***Druck***-Dialoges eingehend erläutert.

Öffnen Sie den EuroCUT ***Druck***-Dialog, indem Sie im ***Datei*** Menü den Menüpunkt ***Drucken*** auswählen, über Tastatur den Shortcut STRG+P eingeben oder in der Toolbox die -Schaltfläche betätigen.

Folgendes Fenster wird geöffnet:

Abb. 67: Der EuroCUT *Druck* -Dialog

Im rechten unteren Bereich des Dialoges finden Sie unter Ausgabe die Option ***Kacheln*** und den Schalter ***Einpassen***. Abhängig davon, welchen Schalter Sie aktiviert haben, ändert sich das Aussehen des ***Druck***-Dialoges.

Wird der ***Druck***-Dialog aufgerufen ist automatisch der Schalter ***Einpassen*** aktiv, weil beim Drucken von Objekten oder Grafiken nicht von Formaten ausgegangen werden kann, welche die maximale Ausgabegröße des anzusteuernden Gerätes überschreiten.

Der *Einpassen*-Modus

Der ***Einpassen***-Modus entspricht dem druckbaren Bereich. Die Werte für den druckbaren Bereich werden im Feld ***Druckbereich*** eingeblendet, welches im rechten oberen Bereich des ***Druck***-Dialoges zu finden ist.

Das Vorschaufenster im *Einpassen*-Modus

Dieses Fenster bietet Ihnen die Möglichkeit Ihren Job, vor dem Drucken, nochmals zu kontrollieren.
Die Ränder des Fensters sind ***magnetisch***, d. h. bei der Annäherung eines Objektes an den Blattrand bleibt dieses Objekt an dem Fensterrand haften. Hierdurch wird eine schnellere Positionierung der Objekte in den Ecken oder an den Seitenrändern erreicht.

Tip: *Soll die Magnetisierung der Ränder deaktiviert werden, halten Sie bitte die* UMSCHALT-*Taste gedrückt, während Sie Ihre Objekte positionieren*

Die Koordinaten, die unterhalb des Vorschaufensters eingeblendet werden, geben die Lage der linken oberen Objektecke des ersten Objektes auf der Arbeitsfläche wieder.

Mausfunktionen im Vorschaufenster (*Einpassen*-Modus)

Einmaliges Klicken mit der ***rechten*** Maustaste vergrößert das Vorschaufenster auf die ***maximale*** Anzeigegröße.
Die Darstellungsgröße ist von der eingestellten Bildschirmauflösung abhängig (800*600, 1024*768,...).
Nochmaliges Klicken mit der ***rechten*** Maustaste stellt den Ursprungszustand wieder her.
Wird die ***linke*** Maustaste gedrückt und gehalten, erscheint um die zu druckenden Objekte ein schwarz gestrichelter Rahmen. Dieser Rahmen umfasst immer alle Objekte, die auf der Arbeitsfläche liegen und entspricht dem Druckbereich.

Druckbereich und Objekt

Im rechten oberen Bereich des ***Druck***-Dialoges finden Sie die Punkte ***Druckbereich*** und ***Objekt.***

Abb. 68: Druckbereich und Objekt

Druckbereich
In diesem Feld wird der vorgegebene Druckbereich mit Höhen- und Breitenangabe angezeigt.

Objekt
In diesem Feld wird/werden das/die zu druckende/n Objekt/e mit Höhen- und Breitenangabe angezeigt.

Hinweis: *Die Felder für die prozentuale Vergrößerung der Objekte sind im* ***Einpassen****-Modus nicht aktiv.*

Ein Feld tiefer, auf der rechten Seite des ***Druck-***Dialoges, befindet sich das Feld ***Drucker***.

Drucker

Abb. 69: Druckerauswahl

Öffnen Sie die Combobox im oberen Bereich, erhalten Sie eine Auflistung aller Drucker, die auf Ihrem System installiert sind. Wählen Sie hier den von Ihnen gewünschten Drucker aus.
Um weitere Einstellungen für die Druckausgabe vorzunehmen aktivieren Sie die ***Einrichten***-Schaltfläche.
Der Dialog, der nun geöffnet wird entspricht dem Menüpunkt ***Eigenschaften*** im jeweiligen Druckerdateimenü.

Hinweis: *Der* ***Druck****-Dialog, der durch Betätigen die* ***Einrichten****-Schaltfläche geöffnet wird, ist abhängig vom geladenen Druckertreiber und wird aus diesem Grund hier nicht näher erläutert.*

Rechts neben dem ***Einrichten***-Schaltfläche kann das **Blattformat** (Hoch/Quer) eingestellt werden.

Was wird gedruckt ?

In dem mit ***Druckmodus*** überschriebenen Bereich befinden sich zwei Comboboxen, in denen eingestellt werden kann, was gedruckt werden soll.
In der ersten Box kann zwischen den Punkten ***Objekte***, ***Objekte mit Arbeitsblatt*** und ***Job-Info*** gewählt werden.

Objekte

Alle Objekte auf dem Arbeitsblatt werden gedruckt.

Objekte mit Arbeitsblatt

Alle Objekte und das Arbeitsblatt (schwarzer Rahmen) werden gedruckt.
Unterhalb des schwarzen Rahmens wird automatisch der Firmenname, die Maße der Arbeitsfläche und das Verhältnis, in dem ausgegeben werden soll, mit ausgedruckt.

Job-Info

Wird dieser Punkt aktiviert, werden die Informationen, die in der ***Job-Info*** eingetragen worden sind, ausgegeben, sowie alle Objekte im unteren rechten Blattbereich verkleinert ausgedruckt.

Die folgenden Einstellungsmöglichkeiten stehen Ihnen in der zweiten Box zu Verfügung: ***Alle Objekte***, ***Selektierte Objekte***, ***Farbsepariertes Drucken*** (Drucken in der Layerreihenfolge), ***Drucken einzelner Layer*** (Farben).

Alle Objekte

Alle Objekte, die sich auf der Arbeitsfläche befinden werden gedruckt.

Selektierte Objekte

Es werden nur die Objekte gedruckt, die auf der Arbeitsfläche selektiert worden sind.

Farbsepariertes Drucken

Alle Objekte einer Farbe werden in der dargestellten Farbreihenfolge gedruckt.

Der Farbbalken (Layerreihenfolge) in der zweiten Box enthält alle Farben (Layer), die auf der Arbeitsfläche verwendet wurden und entspricht der späteren Druckreihenfolge. Begonnen wird beim Drucken immer mit der dunkelsten Farbe.

Drucken einzelner Farben (Layer)

Alle in der zweiten Box aufgelisteten Farben, entsprechen denen, die für die Objekte auf der Arbeitsfläche verwendet worden sind. Sind auf der Arbeitsfläche z.B. nur ein schwarzes und ein rotes Objekt vorhanden, werden dementsprechend nur zwei Farbbalken (Layer) zur Auswahl angeboten.

Verhältnis

Hier haben Sie die Möglichkeit, das Verhältnis, in dem gedruckt werden soll, als Zahlen- oder als Prozentwert einzugeben.
Beide Felder sind gleichgestellt, d. h. wird ein Zahlenwert eingegeben, so wird der entsprechende Prozentwert automatisch in dem dafür vorgesehenen Feld eingetragen und umgekehrt

Beispiele für Verhältnisangaben mit den entsprechenden Prozentangaben:

Verhältnis	1 : 1	100.00 %
Verhältnis	1 : 2	50.00 %
Verhältnis	1 : 3	33.33 %
Verhältnis	1 : 4	25.00 %

Zentriert

Ist diese Option aktiviert, werden alle Objekte auf der Arbeitsfläche zentriert ausgegeben.

Kacheln

Wird diese Option ausgewählt, erscheint der ***Druck***-Dialog im ***Kacheln***-Modus.

Anzahl Kopien

In diesem Feld kann die Anzahl (max. 9999) der zu druckenden Exemplare eingestellt werden.
Die Schalter ***Einpassen*** und ***Kacheln*** ermöglichen ein Umschalten zwischen den beiden Modi gleichen Namens.

1:1

Wird diese Schaltfläche aktiviert, werden alle auf der Arbeitsfläche liegenden Objekte, in ihrer Originalgröße im Vorschaufenster angezeigt und ausgegeben.

Einpassen

Wird diese Schaltfläche aktiviert, werden die auf der Arbeitsfläche liegenden Objekte so verkleinert, dass sie im Vorschaufenster ganz angezeigt werden können.

Farbiges Arbeitsblatt mitdrucken

Bei Auswahl dieser Option wird das Arbeitsblatt in der eingestellten Hintergrundfarbe gedruckt.

Hilfslinien drucken

Enthält der zu druckende Job Hilfslinien, so werden diese mit ausgedruckt.

Immer schwarz drucken

Diese Option wird automatisch aktiv, wenn in der ersten Auswahlbox ***Alle Objekte*** und in der zweiten Auswahlbox ***Farbsepariertes Drucken*** (nach der Layerreihenfolge) oder ***Drucken einzelner Farben*** (nach einzelnen Layern) ausgewählt wurde.
Wollen Sie die Objekte auf der Arbeitsfläche farbig drucken, muss zuvor die Option ***Immer schwarz drucken*** deaktiviert werden.

Passer-/Schnittmarken

Diese Option wird automatisch aktiv, wenn in der ersten Auswahlbox ***Alle Objekte*** und in der zweiten Auswahlbox ***Farbsepariertes Drucken*** (nach der Layerreihenfolge) oder ***Drucken einzelner Farben*** (nach einzelnen Layern) ausgewählt wurde.
Wollen Sie keine ***Passer-/Schnittmarken*** mit ausdrucken, muss zuvor die Option ***Passer-/Schnittmarken*** deaktiviert werden**.**

In nachfolgender Tabelle werden alle Kombinationsmöglichkeiten der Comboboxen 1 und 2, sowie die daraus resultierenden Einstellungsmöglichkeiten im ***Einpassen***-Modus aufgeführt.

Kombinationsmöglichkeiten der Comboboxen 1 und 2 im ***Einpassen*** - Modus:									
Combobox 1	Combobox 2	einstellbare Modi: X (aktiv), — (nicht aktiv)							
		Anzahl Exemplare	Einpassen/ Kacheln	Verhältnis	Ausgabe zentrieren	Hilfslinien drucken	farbigen Hintergrund mitdrucken	immer schwarz drucken	Passer-/ Schnitt-marken
Objekte	Alle Objekte	X	X	X	X	—	—	—	—
	Selektierte Objekte	X	X	X	X	—	—	—	—
	Drucken nach der Layerreihenfolge	X	X	X	X	—	—	X	X
	Drucken nach einzelnen Layern	X	X	X	X	—	—	X	X
Objekte mit Arbeitsblatt	Alle Objekte	X	—	X	X	X	X	—	—
	Selektierte Objekte	X	—	X	X	X	X	—	—
Job - Info	Alle Objekte	X	—	—	—	—	—	—	—

Abb. 70: Einstellungsmöglichkeiten im *Einpassen*-Modus

Schaltflächen im *Druck*-Dialog

Die *OK*-Schaltfläche

Betätigen Sie diese Schaltfläche, werden die vorgenommen Einstellungen übernommen und an das Ausgabegerät übergeben.

Die *Abbrechen*-Schaltfläche

Aktivieren Sie diese Schaltfläche wird der ***Druck***-Dialog abgebrochen.

Der *Kacheln*-Modus

Wird vom ***Einpassen***-Modus in den ***Kacheln***-Modus umgeschaltet, erscheint das Vorschaufenster wie folgt:

Abb. 71: Das Vorschaufenster im *Kacheln*-Modus

Im ***Kacheln***-Modus werden alle Kacheln angezeigt. Unter einer Kachel ist der Teil eines Objektes zu verstehen, der auf dem anzusteuernden Gerät ausgegeben werden kann.

Pause nach gibt an, nach welcher Kachel (Eingabe Kachelzahl) die Ausgabe unterbrochen werden soll. Die Felder unter dem Menüpunkt ***Überlappung***, dienen zur Eingabe der gewünschten horizontalen/vertikalen Überlappung der zu druckenden Objekte. Beim Drucken über ***Rolle*** können ganze Bahnen gedruckt werden, wobei zwischen den einzelnen Kacheln keine Zwischenräume entstehen.
Es kann nur der Druck einer ganzen Bahn abgebrochen werden und nicht der einer einzelnen Kachel.

Die Eingabe einer Überlappung in Vorschubrichtung (Druckrichtung) hat hierbei keine Auswirkungen, was auch bei der Anzeige der Kachelgröße zu erkennen ist.

Hinweis: *Nach dem Kacheln wird der Dialog nicht automatisch geschlossen, da es von Vorteil ist, Ausdruck und Vorschau direkt miteinander zu vergleichen. Außerdem kann man so den Druck einer bestimmten Kachel direkt wiederholen.*

Mausfunktionen im Vorschaufenster (*Kacheln*-Modus)

Ein Klick mit der rechten Maustaste auf das Kachelvorschaufenster vergrößert die Kachelansicht. Dasselbe erreichen Sie indem Sie auf den Schalter im linken oberen Bereich des Fensters klicken.
Nochmaliges Klicken mit der rechten Maustaste stellt den Ursprungszustand wieder her.
Wird ein Doppelklick mit der linken Maustaste auf eine Kachel durchgeführt wird diese deaktiviert, d. h. sie wird nicht gedruckt.
Ein Doppelklick mit der linken Maustaste bei gedrückter STRG-Taste führt zur Invertierung der Kacheln, d. h. die Kacheln die vorher deaktiviert waren werden aktiviert (gedruckt) und die Kacheln die aktiviert waren werden deaktiviert (nicht gedruckt).

Die Objekte innerhalb des Vorschaufensters können mit der Maus verschoben werden. Die Fensterränder sind ***magnetisch***, d. h. bei Annäherung des Objekts an den Blattrand bleibt das Objekt haften. Bei Betätigung der UMSCHALT-Taste wird die Magnetisierung aufgehoben.

Beispiel für das Drucken im *Kacheln*-Modus

In folgendem Beispiel werden Ihnen nochmals die einzelnen Funktionen, Shortcuts, u. a. m. im ***Kacheln***-Modus ausführlich erläutert.

Der ***Kacheln***-Modus bietet Ihnen die Möglichkeit in jeder Größe zu drucken, d. h. jede Grafik, unabhängig von ihrer Größe, kann auf dem jeweils angeschlossenen Ausgabegerät ausgedruckt werden.
Für den Ausdruck Ihrer Grafik benötigen Sie ***keinen*** Drucker mit dem A2-, A1-, A0- oder sogar Großformat ausgegeben werden kann.

Wie?
Die zu druckende Grafik wird in so viele Partitionen (Kacheln) aufgeteilt, wie notwendig sind um die Grafik auf dem angeschlossenen Ausgabegerät ausgeben zu können.

Die Anzahl der notwendigen Kacheln ist hierbei abhängig von der Größe der auszugebenden Grafik und dem voreingestellten Ausgabeformat (A3, A2, usw.).
Die Einstellung des Ausgabeformates erfolgt über die ***Einrichten***-Schaltfläche im EuroCUT ***Druck***-Dialog und ist vom angeschlossenen Ausgabegerät abhängig.

Laden Sie eine beliebige Grafik in EuroCUT Professional und öffnen Sie den ***Druck***-Dialog, entweder über das ***Datei*** Menü, indem Sie hier den Menüpunkt ***Drucken...*** auswählen, über Tastatur mit der Tastenkombination STRG+P oder über die Schaltfläche in der Toolbox.

Der EuroCUT ***Druck***-Dialog wird im ***Einpassen***-Modus geöffnet. Aktivieren Sie den ***Kacheln***-Modus, indem Sie den gleichnamigen Schalter auswählen.

Der ***Druck***-Dialog erscheint wie folgt:

Abb. 72: Der *Druck*-Dialog im *Kacheln*-Modus

In der rechten oberen Dialogecke finden Sie die zwei Felder ***Kachel*** und ***Objekt***.

Das Feld ***Kachel*** entspricht dem Feld Druckbereich im ***Einpassen***-Modus . Die restlichen Felder der rechten ***Druck***-Dialoghälfte verhalten sich wie im ***Einpassen***-Modus.

In Abb. 73 sehen Sie das Vorschaufenster im ***Kacheln***-Modus.

Abb. 73: Das Vorschaufenster im *Kacheln*-Modus

In Vorschaufenster des ***Kacheln***-Modus werden alle Kacheln angezeigt, die benötigt werden, um die ganze Grafik ausgeben zu können.
Für den Ausdruck der Beispielgrafik werden z.B. acht Seiten benötigt.
Eine Änderung des Ausgabeformates führt u. U. zwangsläufig zu einer Anpassung der Anzahl Kacheln.

Unterhalb des Vorschaufensters befinden sich die Felder ***Pause nach***, ***Kachel*** und ***Rolle***.

Vertikale und horizontale Überlappung

Abhängig von der eingegebenen vertikalen oder horizontalen Überlappung erhöht sich die Anzahl der Kacheln.

Zum besseren Verständnis folgendes Beispiel:

Abb. 74 setzt sich aus zwei Kacheln zusammen, die ohne Überlappung gedruckt werden.

Abb. 74: Zwei Kacheln ohne Überlappung

Abb. 75: 4 Kacheln mit Überlappung

In Abb. 75 wird deutlich, dass die Anzahl Kacheln sich erhöht, je nach dem mit einer entsprechenden Überlappung gearbeitet wird.

Aktivierte und deaktivierte Kacheln

Unter einer ***aktiven*** Kachel ist eine Kachel zu verstehen, die ***nicht*** mit einem **X** ausgewiesen ist. Dagegen werden deaktivierte Kacheln immer mit einem **X** gekennzeichnet.

Abb. 76: Deaktivierte Kachel

Das Deaktivieren oder Aktivieren einer Kachel erfolgt durch einen Doppelklick mit der linken Maustaste, d. h. per Doppelklick auf eine aktive Kachel wird diese deaktiviert. Ein weiterer Doppelklick auf dieselbe Kachel aktiviert diese wieder.

In Abb. 76 ist zu sehen, dass die Kachel mit der Nummer 4 mit einem **X** versehen ist. Diese Kachel wurde deaktiviert und wird nicht gedruckt.
Im ***Kacheln***-Modus haben Sie nicht nur die Möglichkeit einzelne Kacheln zu aktivieren/deaktivieren.

Halten Sie die STRG-Taste gedrückt, während Sie einen Doppelklick mit der linken Maustaste auf die gewünschte Kachel ausführen, werden alle Kacheln, außer der auf welcher sich der Mauszeiger befindet, deaktiviert.

Siehe hierzu Abb. 77 und Abb. 78.

Abb. 77: Sechs Kacheln aktiv (Mauszeiger steht auf Kachel 4)

Abb. 78: Kachel 1, 2, 3, 5 u. 6 deaktiviert, Kachel 4 aktiviert

Vorteil des Deaktivierens:

Durch Anordnung der Objekte können Kacheln ohne Objekte (leere Kacheln) entstehen, wodurch ein leeres Blatt gedruckt werden würde.

2.2.11 Der Schneiden-Befehl

Mit diesem Befehl aktivieren Sie das Modul zum Schneiden und Zeichnen Ihrer Daten.
Beim erstmaligen Aufruf dieses Dialoges, wird vorab ein Dialog geöffnet, in welchem der Gerätetreiber, sowie der Ausgabeport eingestellt werden muss.

Der EuroCUT *Geräteeinstellungen*-Dialog (lokales Gerät)

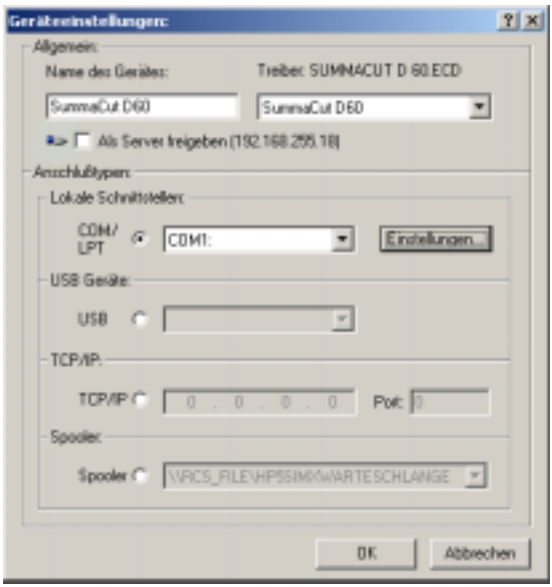


Abb. 79: Dialog zur Einstellung des Ausgabegerätes, sowie des Ausgabeports

Allgemein

Unter dem mit ***Allgemein*** überschriebenem Bereich des Dialoges wählen Sie Ihren Plottertreiber aus. Klicken Sie hierzu einfach auf den Pfeil, dessen Pfeilspitze nach unten zeigt und es wird ein Auswahlfenster geöffnet, in welchem alle Maschinentreiber aufgelistet sind, die EuroCUT Professional zur Verfügung stellt.
Links daneben wird nach Auswahl des Ausgabegerätes dieses angezeigt.

Soll kein vorhandenes Ausgabegerät verwendet werden, sondern ein neues angelegt werden, so kann in diesem Feld der Name für den neuen Maschinentreiber eingegeben werden.

Wird die Funktion ***Als Server freigeben*** aktiviert, so wird das Ausgabegerät als Plotserver markiert und kann von einem anderen Plotmanager zur Ausgabe benutzt werden.

Die charakteristische Eigenschaft eines Ausgabegerätes ist, dass ein Treiber zur Aufbereitung der Daten diesem Ausgabegerät zugeordnet werden muss. Auf dem Rechner, auf welchem der Plotmanager läuft, werden mit Hilfe eines Treibers die Job-Daten zur Ausgabe in Maschinendaten gewandelt. Die Ausgabe der Maschinendaten kann auf verschiedene Art und Weise erfolgen:

Anschlusstypen

Lokale Schnittstellen

Unter lokalen Schnittstellen, sind die Schnittstellen (COM1, COM2, ...LPT1, LPT2, ...) zu verstehen, welche sich direkt an Ihrem Rechner befinden.

Warum serielle Plotteransteuerung?
Der serielle RS 232-Port ist das Bindeglied für den Datenaustausch zwischen dem Schneideplotter und dem sogenannten Host-Computer (Wirtsrechner).
Dieser Host-Computer berechnet dezentral die benötigten Plotdaten.
Über ein Hardware-Handshake (Quittungsbetrieb) erfolgt eine *gegenseitige Kommunikation* zwischen dem Host-Rechner und dem Schneideplotter und zwar bidirektional, d.h. in beide Richtungen. Für dieses Handshake gibt es eine separate Datenleitung im Originalkabel des Plotterherstellers. Der Centronics-Port, also die parallele (Drucker-)-Schnittstelle, erlaubt nur eine unidirektionale, eine einseitige Kommunikation zwischen Host-Rechner und Plotter.
Der Schneideplotter kann über diese Schnittstelle zwar Daten empfangen, aber nicht ausgeben. So ist es bei paralleler Ansteuerung nicht möglich die Folienbreite auszulesen, den Einstechdruck zu variieren oder die Verfahrgeschwindigkeit zu reduzieren.

Es kann immer nur eine Schnittstelle aktiviert sein, das ist hier der Plotter, weil er zuerst die Daten empfängt.

Neben diesem rein technischen Unterschied gibt es auch einen noch wichtigeren Grund, nämlich den der unterschiedlichen Ressourcenverteilung bei Rechnern mit der Benutzeroberfläche MS-Windows.
Während die serielle Ansteuerung ein Weiterarbeiten während des Plotvorgangs erlaubt, ist bei paralleler Ansteuerung der Rechner während dem gesamten Plotvorgang blockiert.
Serielle Ansteuerung ist in diesem Fall gleichbedeutend mit höherer Produktivität.

Betätigen der ***Einstellungen***-Schaltfläche öffnet einen Dialog zur Schnittstellenkonfiguration. Diese Einstellungen, welche hier durchgeführt werden gelten systemweit.

Abb. 80: Dialog zur Einstellung der Schnittstelleparameter

Hinweis: *Bei serieller Ansteuerung ist vor allem darauf zu achten, dass die Baudrate (Bits pro Sekunde) auf Rechnerseite, wie auch auf Seite des Ausgabegerätes übereinstimmt, da ansonsten keine Kommunikation zwischen beiden stattfinden kann.*

USB Geräte
Hier werden alle momentan angeschlossenen ***USB***-Geräte aufgelistet.

TCP/IP
Hier muss die TCP/IP-Adresse und Portnummer, an welche ausgegeben werden soll, eingetragen werden.

Spooler
Hier kann ein Windows Druckertreiber ausgewählt werden.

Durch betätigen der ***OK***-Schaltfläche werden die Einstellungen, welche in diesem Dialog durchgeführt wurden, übernommen. Betätigen der ***Abbrechen***-Schaltfläche verwirft die Eingaben.

Hinweis: *Beim erneuten Aufruf des* ***Schneide****-Dialoges wird dieser direkt mit dem zuvor eingestellten Maschinentreiber geöffnet.*

Netzwerkgerät anlegen

Bei Auswahl dieses Menüpunktes wird der folgende Dialog geöffnet:

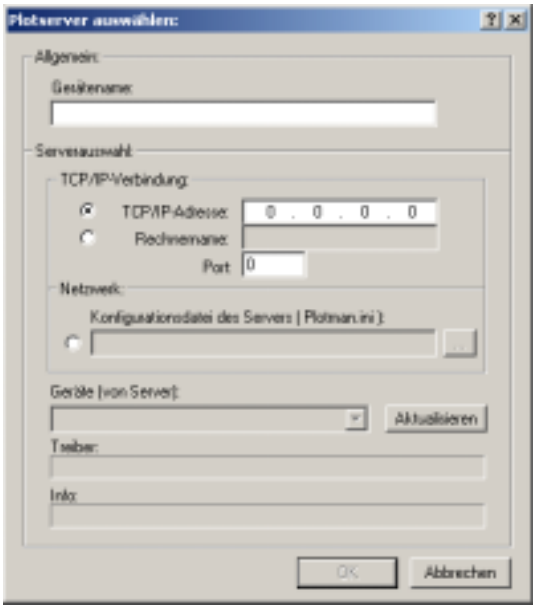


Abb. 81: Dialog zur Einstellung des Plotservers

Ein Netzwerk-Gerät ermöglicht die Ausgabe von EuroCUT-Jobs auf einem Plotmanager, der auf einem andern Rechner läuft. Im Gegensatz zu einem „normalen Gerät“ werden hier die Daten nicht lokal in Maschinendaten umgesetzt; sondern unverändert an den Plotserver übergeben.

In der Eingabezeile tragen Sie den Gerätenamen ein.

Im mit ***Serverauswahl*** überschriebenem Bereich tragen Sie bei einer TCP/IP-Verbindung die TCP/IP-Adresse oder den Rechnernamen, welcher verwendet wird ein.
Wenn die Verbindung über das Netzwerk aufgebaut werden soll, muss hier die Konfigurationsdatei des Plotservers ausgewählt werden.
Wird die ***Aktualisieren***-Schaltfläche betätigt, so werden die Geräte des Servers gelesen.
Das Gerät des Servers kann erst ausgewählt werden, wenn die Serverauswahl erfolgt ist, da erst dann die Geräte des Servers zur Verfügung stehen.

Hinweis: *Im Feld Treiber wird der Treiber eingetragen, den der Server für dieses Gerät verwendet. Dieser Treiber muss auch lokal vorhanden sein.*

Der EuroCUT Professional *Schneide*-Dialog

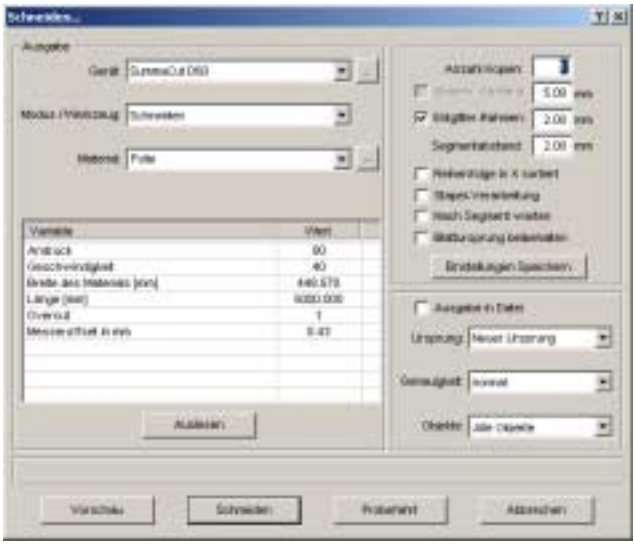


Abb. 82: Der EuroCUT Professional *Schneide*-Dialog

Ausgabe

In dem mit ***Ausgabe*** überschrieben Teil des ***Schneide***-Dialoges befinden sich alle Auswahlfelder oder Parameter, welche direkt mit dem Ausgabegerät in Verbindung stehen.

Hinter ***Gerät*** wird das zuvor eingestellte Ausgabegerät angezeigt. Soll ein anderes Ausgabegerät ausgewählt werden, so muss die -Schaltfläche betätigt werden. Jetzt wird ein Auswahlfenster geöffnet, in welchem alle zuvor eingestellten Ausgabegeräte aufgelistet werden. Wird die -Schaltfläche betätigt stehen drei bzw. vier weitere Menüpunkte zur Auswahl:. ***Lokales Gerät anlegen***, ***Netzwerkgerät anlegen***, ***ändern***, ***löschen***.

Im Feld ***Info*** werden relevante Informationen zu dem aktiven Treiber angezeigt.

Im ***Modus***/***Werkzeug*** Listenfeld wählen Sie aus, ob Sie mit Ihrem Gerät Schneiden, Zeichnen oder Pouncen (perforieren von Folie, z.B. Malerschablonen) wollen. Die Funktionen, welche hier zur Auswahl stehen vom aktiven Treiber ab.

Im Feld ***Material*** wählen Sie das Material aus, welches geschnitten werden soll. Diesem Feld ist eine Materialdatenbank hinterlegt, welche es zu füllen gilt, d.h. in diese Datenbank werden die verschiedenen Daten zu verschiedenen Folien hinterlegt.
So können z.B. die Einstellungen von Druck, Geschwindigkeit und Breite bei normaler Folie andere, als bei Flock- oder Metallfolie sein.
Diese Werte sind individuell einzustellen, da Sie vom verwendeten Material und der verwendeten Maschine abhängig sind.

Die Wertebereiche finden Sie in Ihrem Plotterhandbuch beschrieben.
So kann z.B. der Wert für die Geschwindigkeit max. 60 cm/Sek. betragen, d. h. das bei Tempo 60 einzutragen wäre. Andere Plotterhersteller verwenden als Einheit mm/Sek, so dass hier eine 3-stellige Zahl einzutragen ist, z.B. 150.

Betätigen der -Schaltfläche öffnet das folgende ***Popup***-Menü:

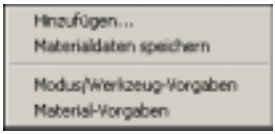


Abb. 83: *Popup*-Menü der *Material*-Schaltfläche

Betätigen der ***Hinzufügen***-Menüpunktes schreibt einen neuen Datensatz in die Materialdatenbank.

Wird der Menüpunkt ***Materialdaten speichern*** ausgewählt, so werden die zuvor eingetragenen oder geänderten Werte in die Datenbank geschrieben.

Wird der Menüpunkt ***Modus/Werkzeug-Vorgaben*** ausgewählt, so werden die in der Datenbank hinterlegten Werte für dieses Werkzeug übernommen. Sollen die hier vorgegebenen Werte geändert werden, so muss der Mauscursor in den zu ändernden Wertefeldern positioniert und ein entsprechend anderer Wert eingetragen werden.

Wird der Menüpunkt ***Material-Vorgaben*** ausgewählt, so werden die in der Datenbank hinterlegten Werte für dieses Material übernommen.
Sollen die hier vorgegebenen Werte geändert werden, so muss der Mauscursor in den zu ändernden Wertefeldern positioniert und ein entsprechend anderer Wert eingetragen werden.

Die ***Auslesen***-Schaltfläche liefert bei einer Vielzahl von Schneideplottern die Höhe des plotbaren Bereiches zurück, so dass der Wert für ***Breite*** nicht von Hand eingegeben werden muss.
Bei Geräten die diese Option nicht bieten wird kein Wert bzw. Null zurückgeliefert.

Im Feld ***Anzahl Kopien*** geben Sie an, wie oft die gewählten Objekte geschnitten werden sollen. Nach dem Schneidevorgang wird dieser Wert automatisch auf 1 zurückgestellt.

Stapeln Abstand definiert, ob die Kopien vertikal gestapelt werden sollen. Voraussetzung für die Aktivierung dieser Option ist, dass das ausgewählte Objekt mehr als einmal übereinander geschnitten werden kann.

In der Stapelvorschau wird das erste Objekt „normal“ angezeigt. Jedes weitere Objekt des Stapels wird mit einem schwarzen Viereck, das mit einem X gefüllt ist, dargestellt.

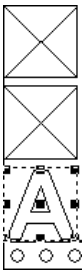


Abb. 84: Objekte in der Stapelvorschau

Hinweis: *Ist diese Option aktiviert, wird im unteren Bereich des Schneidedialoges angezeigt wie oft der Job übereinander passt und wie viel laufende Meter Folie gebraucht werden.*

Mit ***Entgitterrahmen*** wird festgelegt, ob und in welchem Abstand ein Rechteck um den Plot geschnitten wird, der das Strippen oder Entgittern der Folie erleichtert.

Segmentabstand definiert den horizontalen Abstand zwischen einzelnen Segmenten.

Wird die ***Sortieren***-Funktion aktiviert, werden alle auf der Arbeitsfläche befindlichen Objekte beim Schneiden in X-Richtung sortiert.

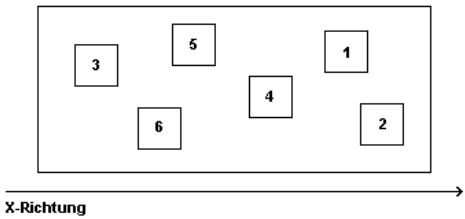


Abb. 85: Die *Sortieren*-Funktion im Schneidedialog

In Abb. 85 sind 6 Objekte zu sehen, die der Reihenfolge der Nummerierung entsprechend erstellt worden sind.
Zuerst wurde Objekt 1, dann Objekt 2, usw. erstellt. Ist die ***Sortieren***-Funktion ausgeschaltet, wird zuerst Objekt 1, dann 2, usw. geschnitten, d. h. es müssen beim Schneiden lange Wege abgefahren werden.

Dies kann zu Verschiebung der Folie führen und nimmt viel Zeit in Anspruch.

Wird ***Sortieren*** aktiviert, wird zuerst Objekt 3, dann 6, dann 5, usw. geschnitten. Der Plotter fährt bei dieser Variante die kürzesten Wege ab.

Wird die Option ***Stapelverarbeitung*** eingeschaltet, werden alle Jobs nacheinander, ohne Unterbrechung abgearbeitet.

Ist Ihre Grafik zu groß für die Ausgabe, segmentiert EuroCUT Professional Ihre Grafik automatisch in so viele Teile, wie benötigt werden, um die Grafik komplett ausgeben zu können.

Ist die Funktion ***Nach Segment warten*** aktiviert, wird die Ausgabe nach jedem Segment unterbrochen und die Folie kann ggf. neu justiert werden.

Hinweis: *Diese Funktion eignet sich für alle Plotter, die über eine geringe Schnittbreite verfügen, sowie für den Einsatz bei Flachbettplottern.*

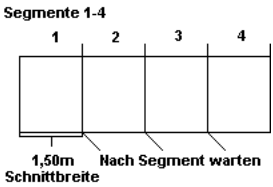


Abb. 86: Beispiel einer Segmentierung (Schnittbreite 1,50m)

Über die Funktion ***Blattursprung*** kann der Nullpunkt (0/0) des Plotters versetzt werden.

Ist diese Funktion nicht aktiv, wählt EuroCUT Professional automatisch den physikalischen Nullpunkt als Startpunkt zum Schneiden.

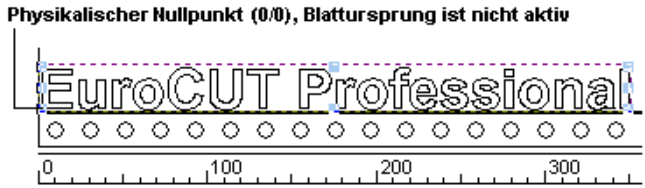


Abb. 87: Blattursprung nicht aktiv

Wird ***Blattursprung*** aktiviert, wird der physikalische Nullpunkt um die Offsetkoordinaten des Bezugspunktes verschoben.

Die Koordinaten des Bezugspunktes entsprechen der Position der linken unteren Ecke des zu schneidenden Objektes auf der EuroCUT Arbeitsfläche.

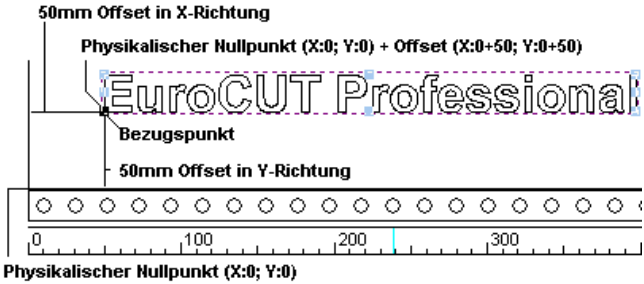


Abb. 88: Blattursprung aktiv

Durch Betätigen der ***Einstellungen Speichern***-Schaltfläche werden alle Werte, welche zuvor im ***Schneide***-Dialog eingetragen wurden übernommen und dem gerade aktiven Ausgabegerät zugewiesen.

Wird die Checkbox ***Ausgabe in Datei*** aktiviert, werden die Ausgabedaten in eine von Ihnen zu bestimmende Datei gelenkt und auf Ihre Festplatte geschrieben.

Hinter ***Ursprung*** kann zwischen zwei Optionen gewählt werden. Wird ***Nicht setzen*** aktiviert, so wird nach dem Schneiden der physikalische Nullpunkt als neuer Ursprung genommen.

Wird die Option ***Neuer Ursprung*** ausgewählt, so fährt die Maschine in X-Richtung um einen festeingestellten Wert hinter das zuletzt geschnittene Objekt und diese Position ist dann der neue Ursprung.

Die Auswahlbox hinter ***Genauigkeit*** stellt die folgenden Parameter zur Verfügung:
Sehr niedrig, ***niedrig***, ***normal***, ***hoch*** und ***sehr hoch***.
Defaultmäßig ist hier der Wert ***normal*** voreingestellt.

Die Genauigkeit legt fest aus wie vielen Vektorenteilstücken ein Objekt bestehen soll. Je mehr Knotenpunkte / Vektoren gesetzt werden, desto genauer wird das Objekt geschnitten.

Dies spielt allerdings nur bei Objekten, deren Größe sich im 10tel Millimeterbereich bewegt, eine Rolle.

Alle anderen Objektgrößen werden automatisch von EuroCUT Professional berechnet und das Optimum an Knotenpunkten zur späteren Ausgabe gesetzt.

Die Farbseparation beim Schneiden

Neben den Schneidemodi ***Alle Objekte*** und ***Selektierte Objekte*** erlaubt EuroCUT Professional auch das Schneiden von einzelnen Farben oder Farbreihenfolgen.
Das Listenfeld, welches die Auswahl festlegt, ist mit ***Schneidemodus*** überschrieben.

Jede der im Entwurf verwendeten Folienfarben taucht in der ***Schneidemodus***-Liste wieder auf und zwar mit der Ziffer, die jeden Farblayer eindeutig identifizierbar macht.
Zusätzlich erscheinen in diesem Listenfeld zwei Farbbalken in horizontaler Richtung.
Diese Farbbalken repräsentieren die Reihenfolge in der die Farblayer abgearbeitet werden. Der Farblayer, der als erster von links auftaucht, wird zuerst geschnitten, d. h. Ihr Schneidplotter muss vor dem Aktivieren der Schneideroutine mit dieser Folienfarbe bestückt sein.
Nachdem die Daten eines Farblayers übergeben wurden, erscheint in der Statusleiste ein ***Schneideplotter***-Icon ( ).

Ein Doppelklick auf diese Ikone aktiviert die Job-Kontrolle. Wird der Mauscursor auf dem Icon positioniert und die rechte Maustaste betätigt, erscheint ein Popup-Menü, in welchem der Plot-Manager beendet werde kann oder die Version des Plot-Managers angezeigt werden kann.

In dem Job-Manager tauchen die noch nicht verarbeiteten Farblayer in der Reihenfolge auf, in der Sie ausgewählt wurden. Die Reihenfolge im Stapel kann jederzeit geändert, einzelne Layer können gelöscht oder der ganze Job eliminiert und gestoppt werden.

Zunächst legen Sie das Material in den Plotter, welches an der ersten Stelle im Stapel steht. Dann aktivieren Sie die ***Weiter schneiden***-Schaltfläche.
Diesen Vorgang wiederholen Sie so oft, bis alle Farben geplottet wurden.

***Hinweis**: Verwenden Sie zum Farbseparierten Schneiden bitte die Schneid-Passermarken aus dem Zeichenwerkzeug. Schneid-Passermarken werden unabhängig von der verwendeten Farbe an der gleichen Stelle auf der Folie geschnitten. Sie haben damit die Möglichkeit die einzelnen Folienfarben später zu montieren und zu applizieren.*

Die Schneidevorschau

Die Schneidevorschau wird automatisch gestartet, wenn Sie die ***Vorschau***-Schaltfläche im ***Schneide***-Dialog betätigen.

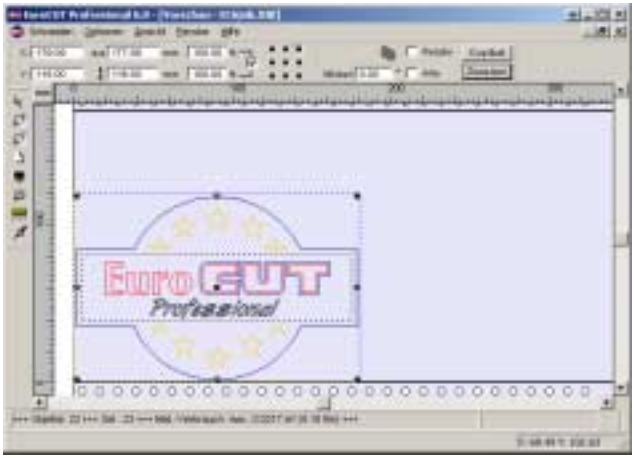


Abb. 89: Die Schneidevorschau im *EuroCUT Professional Schneide*-Dialog

In den folgenden Abschnitten werden die einzelnen Funktionen, die Ihnen in der Vorschau zu Verfügung stehen, ausführlich erläutert.
In der Statuszeile der Schneidevorschau werden die folgenden Information, des zu schneidenden Jobs angezeigt:
Umriss, Füllung, Breite und Höhe, Gruppe oder Kombination, und der max. Folienverbrauch in Meter (m^2) und laufendem Meter (lfm).
Wird das ***Schneiden*** Menü aktiviert werden die Daten an das Ausgabegerät übergeben.

***Hinweis:** Liegt der zu schneidende Job links, unter- oder oberhalb der Folienvorschau und das **Schneiden** Menü wird aktiviert, werden Sie automatisch darauf hingewiesen, dass die zu schneidenden Objekte außerhalb des Schneidebreiches liegen.*

Mir der ESC-Taste beenden Sie den ***Schneidevorschau***-Dialog und kehren auf die Arbeitsfläche von EuroCUT Professional zurück.

Das *Optionen* Menü

Der *Achswechsel*-Befehl

Dieser Befehl rotiert die markierten Objekte um 90° gegen den Uhrzeigersinn.
Diese Option benötigen Sie regelmäßig dann, wenn Sie Ihre Objekte schnell an die Laufrichtung der Folie anpassen wollen.

Hinweis: *Die Taste* A *führt diesen Vorgang ebenso aus.*

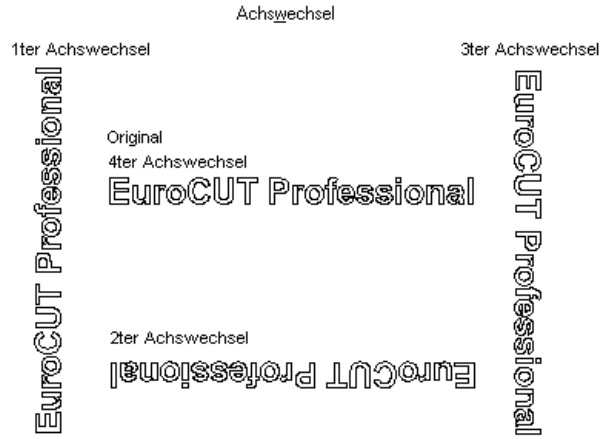


Abb. 90: Beispiel Achswechsel

Der *X-* und *Y-Spiegeln*-Befehl

Mit ***X-Spiegeln*** spiegeln Sie alle markierten Objekte an der X-Achse. ***Y-Spiegeln*** spiegelt alle markierten Objekte an der Y-Achse.

Abb. 91: Beispiel Spiegeln

Die *Optimierung*-Funktion

Aktivieren des Menüpunktes ***Optimierung*** öffnet den Dialog zur Folienoptimierung.

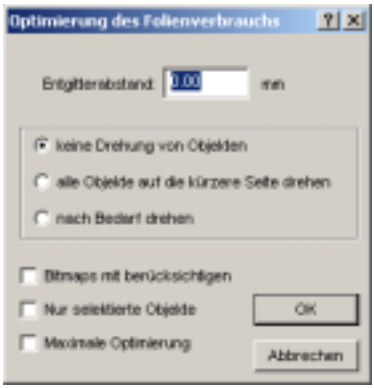


Abb. 92: Dialog zur *Folienoptimierung*

Die Folienoptimierung sorgt dafür, dass alle Objekte so angeordnet werden, dass sie möglichst wenig Platz auf der Folie einnehmen.
Die folgenden Optionen stehen Ihnen in diesem Dialog zur Verfügung:

Entgitterabstand
In diesem Feld kann der gewünschte Entgitterabstand eingetragen werden.

Alle Objekte auf die kürzere Seite drehen
Alle Objekte werden so gedreht, dass die kürzere Seite unten ist.

Bei Bedarf drehen
Während der Optimierung werden die Objekte so gedreht, wie sie gerade am besten verarbeitet werden können.

Bitmaps mit berücksichtigen
Normalerweise werden Bitmaps und Gruppen in denen Bitmaps sind nicht mit optimiert.

Falls dies jedoch gewünscht wird kann dies mit dieser Option eingestellt werden.

Nur selektierte Objekte
Es werden nur die ausgewählten Objekte berücksichtigt. Mit dieser Option kann z.B. layerweise (nach Farben) optimiert werden.

Maximale Optimierung
Wird diese Option aktiviert, werden zwei weitere Felder im ***Folienoptimierungs***-Dialog eingeblendet.

Abb. 93: Zusätzliche Felder bei der Option *Maximale Optimierung*

Die ***Maximale Optimierung*** berechnet alle Kombinationsmöglichkeiten, die sich aus den Feldern ***Endoptimierung ...*** und ***Permutationstiefe*** ergeben.

Die Berechnung kann, abhängig von der Größe der hier eingestellten Werte, sehr viel Zeit in Anspruch nehmen, da die Kombinationsmöglichkeiten, die sich aus beiden Feldern ergeben berechnet und verglichen werden.

Hinweis: *Es sollten in der Regel nicht mehr als 10-15 Objekte mit einer Permutationstiefe von maximal 6 eingestellt werden. Eine erfolgreiche Optimierung führt immer zur Drehung eines oder mehrere Objekte !*

Der *Neu berechnen*-Befehl

Wird dieser Menüpunkt angewählt, wird das Vorschaufenster geschlossen und der EuroCUT Professional Schneidedialog wieder geöffnet.

Der *Ausgangsdarstellung*-Befehl

Aktivieren dieses Menüpunktes stellt den Originalzustand der Schneidevorschau wieder her, d. h. wurde das Objekt in der Vorschau z.B. dupliziert oder an einer anderen Stelle positioniert, so wird die Vorschau wiederhergestellt, die nach dem Aktivieren der ***Schneiden***-Schaltfläche angezeigt wurde.

Entgitterlinien

Beispiel für das Einfügen von Entgitterlinien

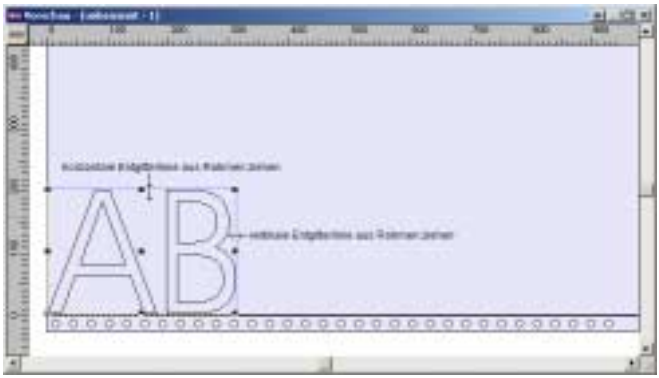


Abb. 94: Einfügen von horizontalen/vertikalen Entgitterlinien

In der Abbildung oberhalb ist zu sehen, dass nur ein Entgitterrahmen um die zu schneidenden Objekte liegt. Dies reicht oft nicht aus, gerade wenn es sich um kleinere Objekte handelt, um diese schnell und einfach entgittern zu können.

In der Schneidevorschau haben Sie drei Möglichkeiten horizontale/vertikale Entgitterlinien einzufügen.

Hinweis: *Entgitterlinien können nur eingefügt werden, wenn diese Funktion im* ***Schneide****-Dialog aktiv ist.*

1. Manuell
Positionieren Sie den Mauscursor auf dem um die Objekte liegenden Entgitterrahmen.
Der Mauscursor wandelt sich in einen Doppelpfeil. Ziehen Sie jetzt die horizontale/vertikale Segmentlinien an die Position an der segmentiert werden soll. Wiederholen Sie den Vorgang solange bis Sie alle Segmentlinien eingefügt haben.

2. Über das *Optionen* Menü
Öffnen Sie das ***Optionen*** Menü und wählen Sie hier den Menüpunkt ***Horizontale Entgitterlinien*** oder ***Vertikale Entgitterlinien*** aus.

Die erste Entgitterlinie wird in der Mitte der zu schneidenden Objekte horizontal oder vertikal eingefügt.

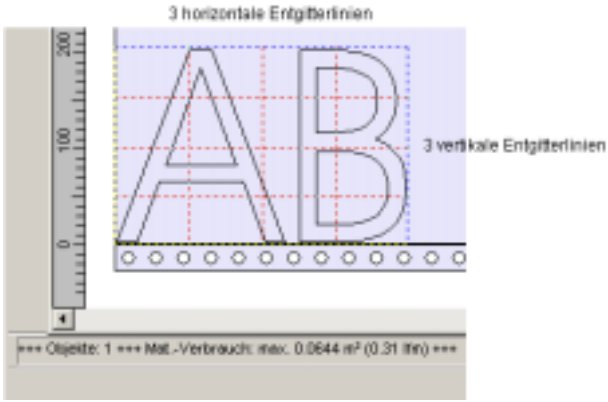


Abb. 95: Beispiel für das Einfügen von horizontalen/vertikalen Segmentlinien über das *Optionen* Menü

In der Abbildung oberhalb ist zu sehen, dass jede weitere Ausführung eines dieser Menüpunkte dazu führt, dass die entstandenen Segmente durch weitere Segmentlinien in ihrer Mitte geteilt werden.

3. Über die Shortcuts h oder v (siehe Punkt 2)
In der Abbildung unterhalb sehen Sie wie ein Objekt mit Segmentlinien für die Ausgabe aufbereitet wird.

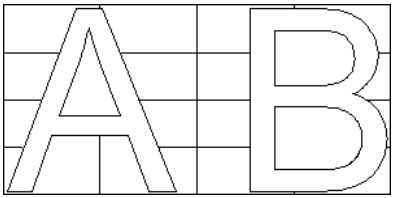


Abb. 96: Was wird geschnitten?

Hinweis: *Einzelne Objekte können über das rechte Mausmenü mit einem Entgitterrahmen versehen werden.*

Wird das ***Schneiden*** Menü aktiviert werden die Daten an das Ausgabegerät übergeben.

Hinweis: *Liegt der zu schneidende Job links, unter- oder oberhalb der Folienvorschau und das* ***Schneiden*** *Menü wird aktiviert, werden Sie automatisch darauf hingewiesen, dass die zu schneidenden Objekte außerhalb des Schneidebereiches liegen.*

Mir der ESC-Taste beenden Sie den ***Schneidevorschau***-Dialog und kehren auf die Arbeitsfläche von EuroCUT zurück.

Das *Ansicht* Menü

Der *Materialbreite*-Befehl

Wählen Sie diese Vollbildfunktion aus, damit die gesamte Arbeitsfläche angezeigt wird.

Der *Alle Objekte* -Befehl

Diese Funktion verändert die Darstellung der Vektorzeichnung so, dass alle Objekte auf dem Bildschirm zu sehen sind. Der Ausschnitt wird so gewählt, dass es sich dabei um die größtmögliche Darstellung der Grafik handelt, bei der alle Objekte sichtbar sind.

Hinweis: *Halten Sie während des Aufrufs dieses Befehls die UMSCHALT-Taste gedrückt, dann werden lediglich die markierten Objekte maximal gezoomt.*

Der *Selektierte Objekte zeigen*-Befehl

Wird dieser Befehl aktiviert, werden nur die auf der Arbeitsfläche ***selektierten Objekte*** größtmöglich dargestellt. Um diesen Menüpunkt auszuführen steht Ihnen auch der Shortcut UMSCHALT+F4 zur Verfügung.

Der *Gesamte Fläche*-Befehl

Wird dieser Menüpunkt aktiviert, so wird eine Vorschau der gesamten Folienfläche angezeigt.
Die Größe der angezeigten Fläche ist abhängig von der Frame-size (Folienhöhe * Folienbreite) des anzusteuernden Ausgabegerätes (z.B. Plotter).
Wurde im Schneidedialog ein Treiber für einen Rollenplotter ausgewählt, wird in der Vorschau immer eine Folienlänge von 30m angezeigt.
Wurde im Schneidedialog ein Treiber für z.B. einen Tischplotter ausgewählt , wird die maximale Breite dieses Tischplotters (z.B. Wild TA 10 = 2m), als Folienlänge angezeigt.

Job-Sektionierung im Schneidedialog

Ist der auszugebende Job größer als die eingestellte Ausgabebreite (im Schneidedialog, Feld ***Breite***) des Ausgabegerätes, wird im unteren Bereich des Schneidedialoges der Hinweis ***„Job wird sektioniert“*** eingeblendet.

Erläuterung: Unter Sektionierung versteht man die Aufteilung eines Jobs in so viele Teilstücke (Sektionen), wie benötigt werden, um den vollständigen Job auszugeben.

Aktivieren der ***Schneiden***-Schaltfläche öffnet den folgenden Dialog:

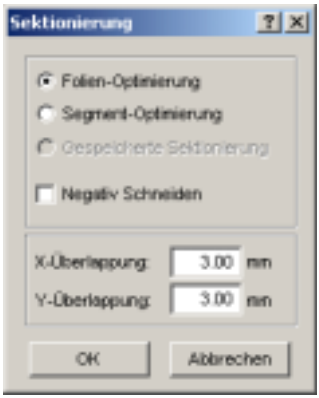


Abb. 97: Dialog zur Einstellung der Sektionierung

Folienoptimierung veranlasst EuroCUT Professional Segmente in der maximal zulässigen Größe zu erzeugen.

Wird ***Segmentoptimierung*** aktiviert werden gleich große Segmente erzeugt.

Die Option ***Negativ schneiden*** gibt an, dass die Grafik als „Negativ“ geschnitten wird, z.B. für die Verwendung als Vorlage für den Siebdruck.

In den Felder ***X-*** und ***Y-Überlappung*** kann die Überlappung der Segmente angegeben werden.

Betätigen der ***Abbrechen***-Schaltfläche beendet den Dialog.

Klicken Sie auf Ok, wird die Sektionierungsvorschau geöffnet, in der die Sektionierung des Jobs festgelegt werden kann.

Ändern der Sektionierung

Ändern Sie die Sektionierung, indem Sie die grau gezeichneten Sektionierungslinien anklicken und auf die gewünschte Position schieben. Falls notwendig, fügt EuroCUT Professional automatisch neue Sektionen ein.

Ein Haken vor einem Segment zeigt an, dass dieses Segment ausgegeben werden kann. Wird der Haken durch einen einfachen Mausklick mit der linken Maustaste deaktiviert, wird dieses Segment deaktiviert und nicht ausgegeben.

Die Menüpunkte im Vorschaufenster und im kontextsensitiven Menü der rechten Maustaste entsprechen denen des Schneidedialoges.

Ausnahme: Über den Menüpunkt **Segmentgröße** kann die Größe des Segmentes angezeigt werden, auf dem sich der Mauscursor befindet.

In der Statuszeile der Segmentierungs-Vorschau wird die Größe des zu schneidenden Jobs in X- und Y-Richtung, sowie die Anzahl der Segmente angezeigt.

Der EuroCUT Professional Plot-Manager

Der Plotmanager hat die folgenden Aufgaben:

Erzeugen und Ändern von Gerätekonfigurationen

Mit dem Plotmanager ist es möglich, eine Gerätekonfiguration oder kurz ein Ausgabegerät anzulegen. In einem Gerät sind alle Informationen, die zur Ausgabe der Daten nötig sind, wie beispielsweise Treiber und Schnittstelle, zusammengefasst.

In EuroCUT Professional können diese Geräte dann zur Ausgabe der Grafiken verwendet werden. Es ist möglich an mehreren Geräten gleichzeitig auszugeben.

Überwachen der Ausgabeprozesse der Jobs

Die Ausgaben auf den jeweiligen Geräten, können mit dem Plotmanager überwacht werden, z.B. kann die Ausgabe angehalten oder abgebrochen und die Reihenfolge der Jobs nachträglich geändert werden.

Ausgabe von Daten auf lokalen Schnittstellen

Die seriellen und parallelen Schnittstellen des Rechners werden vom Plotmanager ermittelt und können zur Dateiausgabe benutzt werden.

Verwalten von Hotfoldern

Eine von EuroCUT Professional unabhängige Funktion ist die Verwaltung von Hotfoldern. Ein Hotfolder ist ein vom Plotmanager überwachtes Verzeichnis. Wenn eine Datei in dieses Verzeichnis kopiert wird, so führt der Plotmanager bestimmte, konfigurierbare Funktionen automatisch aus.

Plotserverfunktion

Der Plotmanager kann Geräte freigeben, so dass andere Plotmanager diese freigegebenen Geräte benutzen können. Dies ermöglicht es Gestaltungs- und Ausgabearbeitsplätze zu trennen.

Den Plot-Manager starten Sie indem Sie einen Doppelklick auf das -Ikone in der Startleiste, welche Sie rechts unten auf Ihrem Bildschirm finden.

Abb. 98: Der EuroCUT Professional *Plot-Manager*-Dialog

Geräteordner

Jedes Gerät besitzt drei Geräteordner in denen die Jobs angezeigt werden:

Hinweis: *Mit Jobs sind auch die Ausgabeaktionen gemeint, die von Hotfoldern oder auf lokalen Schnittstellen durchgeführt werden.*

Geräteordner 1

Aktive Jobs
Alle Jobs, die ausgegeben werden sollen, sobald die Maschine bereit ist, werden in diesem Ordner gesammelt. Wenn ein Job fertig ausgegeben wurde, wird der nächste Job ausgegeben. Ist die Option „Vor Ausgabe eines Jobs Meldungsfenster zeigen“ aktiviert, wird vor der Ausgabe ein Benachrichtigungsdialog angezeigt.

Geräteordner 2

Passive Jobs
Wenn das Ausgabegerät angehalten wird, so werden alle auszugebenden Jobs in diesen Ordner geschoben.

Geräteordner 3

Ausgegebene Jobs
Hier werden die ausgegebenen Jobs gespeichert. Die Anzahl der gespeicherten Jobs kann im ***Optionen***-Dialog des Geräts angegeben werden. Falls die Anzahl der gespeicherten Jobs erreicht ist, ersetzt der nächste zu speichernde den ältesten vorhandenen Job.

Jobfunktionen

Die Funktionen sind je nach Geräteordner und Gerätetyp, sowie Jobzustand unterschiedlich.

Hinweis: *Die Funktionen können über ein Kontextmenü ausgeführt werden.*

Funktionen für Jobs an lokalen Geräten:

Aktive Jobs
Wenn der Job gerade ausgegeben wird:

Ausgabe anhalten Die Ausgabe der Daten wird angehalten. Der Job wird mit dem Symbol markiert.

Angehaltene Jobs

Weiter	Die Ausgabe wird fortgesetzt.
Job passiv schalten	Der Job wird aus der Liste der aktiven Jobs entfernt und in den Ordner der ***passiven Jobs*** eingefügt.
Job löschen	Der Job wird gelöscht.

Passive Jobs

Job aktivieren	Der Job wird aus der Liste der passiven Jobs entfernt und in den Ordner der aktiven Jobs eingefügt.
Job löschen	Der Job wird gelöscht.

Benachrichtigung: Zu diesem Job kann ein Benachrichtigungstext eingegeben werden. Diese Information wird angezeigt, wenn der Job ausgegeben werden soll, bzw. wenn er selektiert wird.

Ausgegebene Jobs

Job aktivieren	Der Job wird aus der Liste der ausgegeben Jobs entfernt und je Geräteeinstellung in den Ordner der passiven oder aktiven Jobs eingefügt.
Job löschen	Der Job wird gelöscht.
In Datei ausgeben	Hier kann festgelegt werden, ob der Job in eine Datei ausgegeben werden soll. Funktionen für Jobs an Netzwerk-Geräten

Aktive Jobs
Keine Funktionen

Passive Jobs

Job aktivieren	Der Job wird aus der Liste der passiven Jobs entfernt und in den Ordner der aktiven Jobs eingefügt.
Job löschen	Der Job wird gelöscht.

Benachrichtigung: Zu diesem Job kann ein Benachrichtigungstext eingegeben werden. Diese Information wird angezeigt, wenn der Job ausgegeben werden soll, bzw. wenn er selektiert wird.

Ausgegebene Jobs

Job aktivieren	Der Job wird aus der Liste der ausgegeben Jobs entfernt und je Geräteeinstellung in den Ordner der passiven oder aktiven Jobs eingefügt.
Job löschen	Der Job wird gelöscht.

Funktionen für Jobs an Hotfoldern:

Aktive Jobs

Keine Funktionen

Passive Jobs

Job aktivieren	Der Job wird aus der Liste der passiven Jobs entfernt und in den Ordner der aktiven Jobs eingefügt.
Job löschen	Der Job wird gelöscht.

Benachrichtigung: Zu diesem Job kann ein Benachrichtigungstext eingegeben werden. Diese Information wird angezeigt, wenn der Job ausgegeben werden soll, bzw. wenn er selektiert wird.

Ausgegebene Jobs

Job aktivieren	Der Job wird aus der Liste der ausgegeben Jobs entfernt und je Geräte einstellung in den Ordner der passiven oder aktiven Jobs eingefügt.
Job löschen	Der Job wird gelöscht.

Funktionen für Jobs an lokalen Schnittstellen:

Aktive Jobs
Wenn der Job gerade ausgegeben wird:

Ausgabe anhalten	Die Ausgabe der Daten wird angehalten. Der Job wird mit dem Symbol markiert.

Angehaltene Jobs

Weiter	Die Ausgabe wird fortgesetzt.
Job passiv schalten	Der Job wird aus der Liste der aktiven Jobs entfernt und in den Ordner der passiven Jobs eingefügt.
Job löschen	Der Job wird gelöscht.

Passive Jobs

Job aktivieren	Der Job wird aus der Liste der passiven Jobs entfernt und in den Ordner der aktiven Jobs eingefügt.
Job löschen	Der Job wird gelöscht.

Benachrichtigung: Zu diesem Job kann ein Benachrichtigungstext eingegeben werden. Diese Information wird angezeigt, wenn der Job ausgegeben werden soll, bzw. wenn er selektiert wird.

Ausgegebene Jobs

Job aktivieren	Der Job wird aus der Liste der ausgegeben Jobs entfernt und je Geräteeinstellung in den Ordner der passiven oder aktiven Jobs eingefügt.
Job löschen	Der Job wird gelöscht.

Einstellungen des Plotmanagers

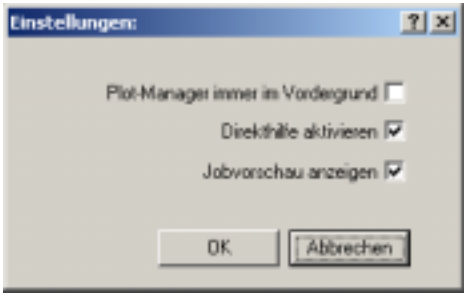


Abb. 99: Der Plot-Manager *Einstellungen*-Dialog

Wird die Option ***Plotmanager immer im Vordergrund***, so bleibt Plotmanagerfenster immer im Vordergrund.

Ist die ***Direkthilfe aktivieren***-Option aktiviert, so wird eine kurze Beschreibung zu einem Dialogelement angezeigt, wenn der Mauszeiger über dem Dialogelement verweilt.

Wird die ***Jobvorschau anzeigen***-Option aktiviert, so wird ein Vorschaubild der Ausgabedaten angezeigt.

Kommandozeilenparameter

Wenn der Plotmanager ohne Parameter gestartet wird, überprüft er alle Geräte, ob es Jobs zur Bearbeitung gibt.
Falls ein Job gefunden wurde, wird er ausgeführt. Er beendet sich, wenn keine Jobs gefunden wurden oder alle Jobs bearbeitet wurden.

Wenn beim Aufruf der Parameter !SPOOL! angegeben wird, bleibt der Plotmanager aktiv. Er muss dann manuell über einen Mausklick mit der rechten Taste auf das Symbol in der Taskbar beendet werden.

Hotfolder

Mit einem Hotfolder kann ein Verzeichnis überwacht werden. Wenn eine Datei in das zu überwachende Verzeichnis kopiert wird, wird je nach Einstellung eine der folgenden Aktionen automatisch durchgeführt:

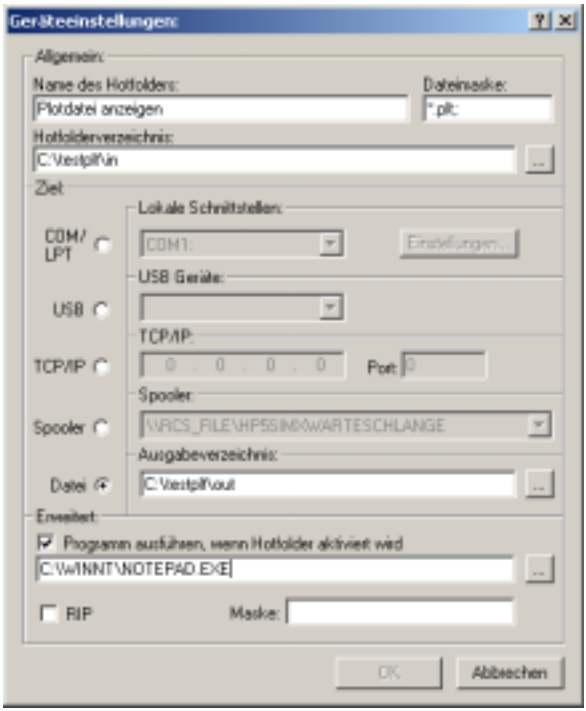


Abb. 100: Dialog für Geräteeinstellungen eines Hotfolders

COM/LPT: Die Datei wird an einer lokalen seriellen bzw. parallelen Schnittstelle ausgegeben.

USB: Die Datei wird an einem USB-Gerät ausgegeben. Ein USB-Gerät wird nur dann angezeigt, wenn es mit dem Rechner verbunden ist.

TCP/IP: Die Datei wird an eine TCP/IP- Adresse geschickt. Bei manchen Adressen ist zusätzlich noch die richtige Portnummer einzugeben.

Spooler: Die Datei wird über einen Druckertreiber ausgegeben.

Datei: Die Datei wird in das Ausgabeverzeichnis kopiert. Eine vorhandene Dateien gleichen Namens wird überschrieben.

Nach der ausgeführten Aktion wird die Eingabedatei gelöscht.

Zusätzlich kann ein anderes Programm gestartet werden, das die gerade zu bearbeitende Eingabedatei weiterverarbeiten soll. Der Dateiname wird mit %s gekennzeichnet.

Hinweis: *Falls als Ausgabe „Datei“ eingestellt ist, wird das Programm* ***nach*** *dem Kopiervorgang gestartet. In allen anderen Fällen, wird das Programm* ***vor*** *der Ausgabe gestartet.*

Typische Fehlerquellen beim Schneiden

a) Die Folie ist zu lose eingespannt

Folge:
Der Stichel verschiebt die Folie während des Schneidens und die Kontur wird nicht vollständig geschlossen.

Abhilfe:
Beim Einlegen der Folie darauf achten, dass die Folie gleichmäßig vorgespannt wird und keine Wellen aufweist.

b) Die Geschwindigkeit ist zu hoch

Folge:
Kleine Folienteile, insbesondere Serifen und Punzen werden herausgedreht.

Abhilfe:
Geschwindigkeit verringern und den Andruck herabsetzen.

c) Der Andruck ist zu hoch

Folge:
Das Trägerpapier wird mit eingeritzt, Buchstabenteile werden herausgedreht und Teile des Trägermaterials bleiben an den Buchstaben hängen. Das Entgittern der Folie wird schwieriger.

Abhilfe:
Andruck verringern und gegebenenfalls die Tiefe des Schneidstichels korrigieren.

d) Der Andruck ist zu niedrig

Folge:
Folie und Kleber wurden nur teilweise durchtrennt. Das Entgittern ist nur schwer oder gar nicht möglich.

Abhilfe:
Erhöhen Sie den Andruck und korrigieren Sie gegebenenfalls die Tiefe des Schneidstichels.

e) Der Stichel ist zu tief eingestellt

Folge:
Folie, Kleber und Trägermaterial wurden durchgeschnitten. Folie ist nicht mehr brauchbar.

Abhilfe:
Korrigieren Sie die Tiefeneinstellung Ihres Schneidstichels.

f) Der Stichel ist abgenutzt

Folge:
Nur die Folie, nicht mehr der Kleber, wird durchgeschnitten. Bei der Verwendung von Standardfolie ist die Abnutzung des Stichels gering. Bei der Verwendung von Reflexions- oder Sandstrahlfolie ist die Abnutzung um ein Vielfaches höher.

Abhilfe:
Neuen Original-Stichel verwenden.

g) Die Buchstaben werden herausgedreht

Folge:
Das Entgittern ist nur schwer möglich. Die herausgedrehten Teile kleben an der Folie fest und lassen sich nicht mehr ablösen. Grundsätzlich gilt: Je kleiner der Schriftgrad gewählt wird, um so dünner muss die Folie sein; die Haftkraft des Klebers um so stärker.

Abhilfe:

Verringern Sie die Geschwindigkeit und ggf. den Andruck so lange bis der Effekt nicht mehr eintritt.

h) Das Trägerpapier wird mitgeschnitten

Folge:
Das Trägermaterial haftet an der Folie. Das Entgittern wird erschwert oder unmöglich.
Abhilfe:
Korrigieren Sie die Tiefeneinstellung des Schneidstichels und verringern Sie ggf. zusätzlich den Andruck.

Weitere wichtige Funktionen
Wichtige Funktionen, auf die schnell zugegriffen werden soll, können im Bereich rechts neben der ***Objekt***-Symbolleiste als Icon eingefügt werden.

Abb. 101: Fläche zur Einbindung weiterer *Funktions*-Icons

Positionieren Sie den Mauscursor in diesem bereich und klicken Sie einmal mit der rechten Maustaste wird der folgende Dialog geöffnet:

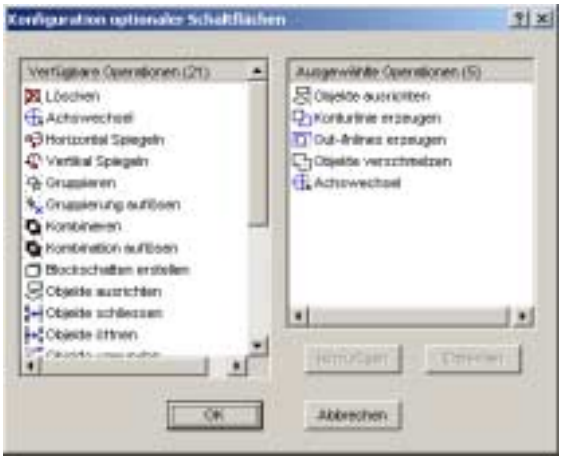


Abb. 102: Dialog zur Einbindung weiterer *Funktions*-Icons

Auf der linken Seite befinden sich die ***verfügbaren Operationen***. Auf der rechten Seite des Dialoges werden die ausgewählten ***Operationen angezeigt***. Befinden Sie sich im linken Bereich des Dialoges und eine Operation ist aktiviert (blau hinterlegt), so kann diese hinzugefügt werden. Befinden Sie sich im rechten Bereich des Dialoges und eine Operation ist aktiviert (blau hinterlegt), so kann diese wieder entfernt werden.

2.2.12 Die *Ausrichten*-Funktion

Abb. 103: Die *Ausrichten*-Schaltfläche

Diese Funktion richtet zwei und mehr markierte Objekte aneinander oder an der Arbeitsfläche aus.

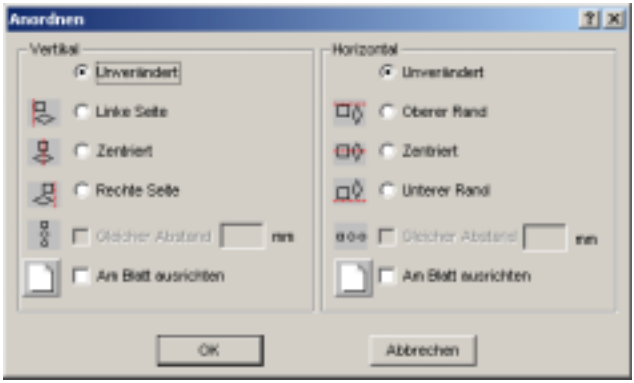


Abb. 104: Der *Ausrichten*-Dialog

Objekte können sowohl horizontal als auch vertikal ausgerichtet werden. Eine zentrierte Ausrichtung ist ebenso möglich, wie die Wahl des gleichen Abstandes zwischen den markierten Objekten.

2.2.13 Der *Achswechsel*-Befehl

Abb. 105: Der *Achswechsel*-Schaltfläche

Dieser Befehl rotiert die markierten Objekte um 90° gegen den Uhrzeigersinn.

Diese Option benötigen Sie regelmäßig dann, wenn Sie Ihre Objekte schnell an die Laufrichtung der Folie anpassen wollen, ohne den Weg über die ***Rotieren***-Funktion zu gehen.

Hinweis: *Die Taste* A *führt diesen Vorgang ebenso aus.*

2.2.14 Die *Outline*-Funktion

Abb. 106: Die *Outline*-Schaltfläche

Die ***Outline***-Funktion erzeugt Konturen in einem frei definierbaren Abstand um grafische und Text-Objekte.
Diese Option wird aktiviert über die Outline Schaltfläche in der Toolbox.

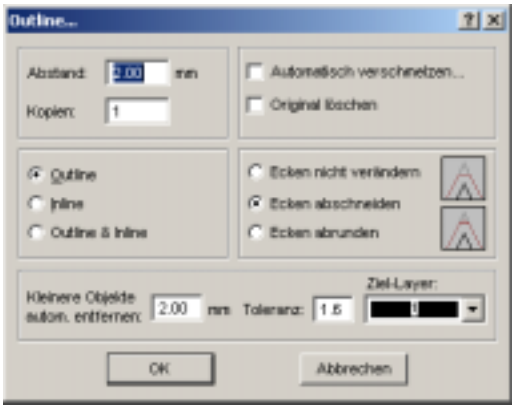


Abb. 107: Der *Outline*-Dialog

Der Abstand der Innen- oder Außenkontur vom Originalobjekt wird im Feld ***Abstand*** eingetragen.

Die Option ***Kopien*** gibt an, wie viele In- oder Outlines bei einem Funktionsaufruf erzeugt werden sollen.

Automatisch verschmelzen bedeutet, dass alle Überschneidungen von In- oder Outlines entfernt werden, so dass eine geschlossene Kontur entsteht.

Ist der Schalter ***Original löschen*** aktiviert, so wird, nach Erzeugen der Kontur, das Originalobjekt gelöscht.
Die Eckenbehandlung kann über drei zusätzliche Optionen beeinflusst werden.

Die Option Ecken nicht verändern erzeugt zu jedem Knotenpunkt den mathematisch exakten Punkt auf der Kontur. Dies führt dazu, dass in spitzen Ecken die Outline unendlich verlängert wird.

Das führt oft zu unschönen Ergebnissen, so dass die Standardoption ***Ecken abschneiden*** vorgewählt ist.

Diese Option kürzt die Verlängerung auf den Wert der im Feld ***Toleranz*** eingetragen ist. ***Ecken abrunden*** überführt den Eckpunkt in eine abgerundete Kurve.

Das Feld ***Toleranz*** gibt dabei an, in welcher Entfernung von dem Eckpunkt abgeschnitten bzw. abgerundet wird.

Kleinere Objekte entfernen definiert die Größe eines Filters, der kleine und kleinste „Abfallstücke“ die beim Erzeugen der Kontur entstehen können automatisch entfernt. Das Umständliche Entgittern von kleinsten Teilen entfällt damit.

2.2.15 Die *Verschmelzen*-Funktion

Abb. 108: Die *Verschmelzen*-Schaltfläche

Diese Funktion verschmilzt zwei oder mehr Objekte miteinander. Abhängig von der Anzahl und der Gestalt der selektierten Objekte können Sie zwischen den folgenden Optionen wählen:

Manuell, ***Automatisch***, ***Trimmen*** zerschneidet Objekte mit Geraden oder Kurven, ***Ausfüllen***, ***Nach Farbe***, ***Vollfläche*** oder ***Siebdruck***.

Wird die ***Verschmelzen***-Schaltfläche betätigt so wird das folgende ***Popup*** Menü geöffnet.

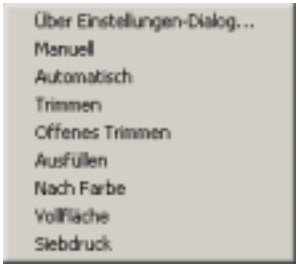


Abb. 109: Das Verschmelzen Popup Menü

Über Einstellungen-Dialog

Bei Auswahl dieses Menüpunktes wird der ***Verschmelzen***-Dialog geöffnet.

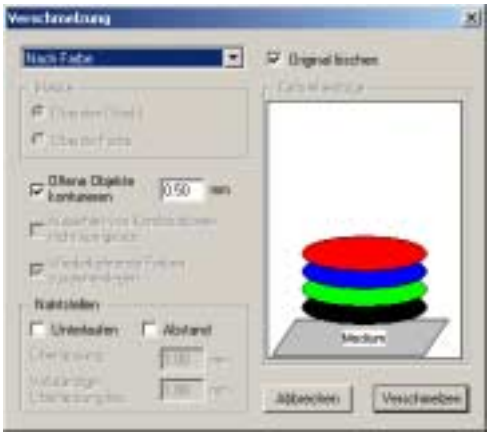


Abb. 110: Der *Verschmelzen*-Dialog

Mit der Checkbox ***Original löschen*** wird eingestellt, ob die Ausgangsobjekte nach einem Verschmelzdurchgang gelöscht werden sollen oder nicht.

Die restlichen Felder sind abhängig von der gewählten Option und werden daher in den entsprechenden Abschnitten beschrieben.

Manuell trennt alle Schnittpunkte, die sich durch das Überlappen von Konturen ergeben, auf und erzeugt Teilobjekte. Mit der Pfeilfunktion markieren Sie die Teilobjekte, die Sie entfernen möchten. Mit der ENTF/DEL-Taste werden die Teilobjekte gelöscht.
Überschneidungsfreie Teilstücke werden erhalten und können später weiterbearbeitet werden. Die Ursprungsfarbe der Teilstücke wird beim manuellen Verschmelzen beibehalten.

Automatisch berechnet die gemeinsamen Fläche der Objekte. Alle überlappenden Teile werden miteinander vereinigt, durchsichtige Innenteile werden hierbei selbstverständlich berücksichtigt.

Hinweis: *Beachten Sie, dass bei dieser Option auch Objekte verschiedener Farbe zu einem Objekt verschmolzen werden.*

Soll jedoch die Objektfarbe berücksichtigt werden, wählen Sie bitte die Option ***Nach Farbe***, ***Vollfläche*** oder ***Siebdruck***.

Hinweis: *Befinden sich offene Objekte unter den Angewählten, können Sie in der Gruppe* ***offene Objekte*** *bestimmen, ob diese besonders vorbereitet werden sollen.*

Mit ***Schließen*** werden die Objekte durch einem Steg geschlossen. Um den Objekten eine Strichstärke zuzuweisen wählen Sie bitte das entsprechende Feld an und tragen die gewünschte Stärke ein.

Die Option ***Automatisch*** eignet sich besonders für das Verschmelzen von Serifen bei Schreibschriften.
Die Serife des vorhergehenden Buchstabens überlappt sich regelmäßig mit dem nachfolgenden Zeichen. Die Folie wird an diesen Stellen zerschnitten.

Das automatische Verschmelzen eliminiert diese Überlappung und sorgt für einen schneidfähigen Übergang in den Serifen.
Fehlen nach dem automatischen Verschmelzen einzelne Teile, dann benutzen Sie bitte die ***Rückgängig***-Funktion und reduzieren Sie den Zeichenabstand im Texteditor von 100% auf 99%.
Dies hat zur Folge, dass identisch aufeinanderliegende Knotenpunkte so verschoben werden, dass Sie auch als einzelne Knoten erkannt werden und die Verschmelzroutine korrekt ausgeführt wird.

Trimmen bedeutet, dass Sie geschlossene Objekte mit Geraden oder Kurvenobjekten durchtrennen und die dabei entstehenden Teilobjekte anschließend wieder geschlossen werden.
Je nach Wunsch können sie ein oder mehrere Objekte als „Messer“ über die zu zerteilenden Objekte legen.

Wenn Sie mit mehreren Messern arbeiten möchten müssen diese Objekte jedoch dem gleichen Layer zugewiesen sein oder kombiniert werden.

Mit Hilfe der ***Trimmen***-Funktion werden dann die darunterliegenden Objekte entlang der Messer aufgeschnitten.
Auch ein Zerschneiden in mehrere „Kacheln“ ist problemlos möglich, denn die Messer können sich nach Belieben überschneiden. Die entstehenden Teilstücke werden danach entsprechend ihrer Lage sortiert und zu einzelnen Gruppen zusammengefasst.

Im Feld ***Maske*** können Sie festlegen, ob das ***oberste Objekt***, bzw. die oberste Kombination, oder die ***obersten*** Objekte gleicher ***Farbe*** als „Messer“ genommen werden.
Offenes Trimmen zerteilt die Objekte auf die selbe Art wie ***Trimmen***.
Die entstehenden Teilobjekte werden an den Trennstellen jedoch nicht wieder geschlossen.
Daher eignet sich diese Option gut zum Sektionieren von Objekten, die zu fräsen sind.

Ausfüllen versieht Objekte, die aus beliebig vielen anderen Objekten bestehen, mit einer Füllung.
Es werden, je nach Wahl, das oberste Objekt oder die obersten Objekte eines Layers mit den darunterliegenden ausgefüllt.

Hinweis: *Bitte beachten Sie, dass die auszufüllenden Objekte geschlossen sein müssen.*
Nur so begrenzen sie eine Fläche, die gefüllt werden kann.

Im Feld ***Maske*** bestimmen Sie, ob nur das ***oberste Objekt*** bzw. die ***oberste Kombination*** oder ***mehrere Objekte der gleichen Farbe*** ausgefüllt werden.

Nach Farbe entfernt alle Flächen, die von darüberliegenden Farben verdeckt werden. Es spielt keine Rolle, wie viele Objekte und Farben Sie selektieren.
Wenn offene Objekte mit selektiert wurden können Sie diese schließen oder mit einer Strichstärke versehen. Beachten Sie hierzu bitte die Hinweise unter ***Automatisch***.

Es kann vorkommen, dass die selbe Farbe in verschiedenen Farbschichten wiederkehrt. Wählen Sie dann ***Gleiche Farben zusammenlegen***, damit solche Schichten zu einer Schicht zusammenfließen.

An den Berührungsstellen zwischen zwei Farben können Sie eine ***Überlappung*** oder einen ***Abstand*** generieren.

Kreuzen Sie dazu im Feld ***Nahtstellen Unterlaufen*** bzw. ***Abstand*** an. Dann muss nur noch das gewünschte Maß im Eingabefeld eingetragen werden.

Vollfläche unterfüllt Objekte einer Farbe, deren Flächen die einer anderen verdecken.

Die teilweise verdeckten Objekte werden dazu so umgestaltet, dass sie die darüberliegenden vollständig unterlaufen.

Auch hier können Sie mit offenen Objekte wie unter ***Automatisch*** beschrieben verfahren.
Häufigster Einsatzbereich ist die Schaufensterbeschriftung, bei der die *nach* ***Farbe***-Option oftmals zu aufwendig zu verkleben ist. Bei 2 höchstens 3 Farben nimmt man die ***Vollfläche***-Option, bei der die einzelnen Folienfarben übereinander geklebt werden.

Siebdruck ist ein besonders leistungsfähiges Werkzeug für den Siebdruckbereich.
Zunächst werden damit die Überschneidungen der einzelnen Farbschichten entfernt. Dann werden die Farben, entsprechend der Abfolge im Feld ***Farbreihenfolge*** geschichtet. Zum Schluss wird an den „Nahtstellen" zwischen den einzelnen Farbschichten ein kleiner Steg als Überlappung eingefügt.

Wählen Sie die gewünschte Farbschichtung im Vorschaufenster, auf der rechten Seite des Dialoges. Durch Mausklick kann eine Schicht „angepackt" und in ihre richtige Lage gezogen werden. Die Grafik gibt dabei die Lage der Schichten über dem Medium wieder.

Im Feld ***Nahtstellen***, ***Überlappung*** tragen sie die gewünschte Überlappung zwischen den Farbschichten ein. Die untere Schicht unterläuft dabei jeweils die darüberliegende.

Weiterhin haben Sie die Möglichkeit, wiederkehrende Farben in einer Schicht zusammenzufassen.

Selektieren Sie in diesem Fall ***Gleiche Farben zusammenlegen***.

Dies ist besonders wichtig zur Erstellung von Vorlagen für den Siebdruck, denn beim Siebdruckverfahren wird die dunkelste Farbe immer als letzte aufgetragen, um eventuelle Blitzer, die beim Montieren der einzelnen Farben entstehen können, zu vermeiden.

Hinweis: *Sollten offene Objekte vorhanden sein, verfahren Sie bitte wie unter* ***Automatisch*** *beschrieben.*

2.2.16 Die *Konturlinie...*-Funktion

Abb. 111: Der *Konturlinien* - Dialog

Mit der ***Konturlinie***-Funktion wird der äußere Rand beliebig vieler Objekte errechnet und mit einer Umrisslinie versehen.
Im Gegensatz zur Outline können mit diesem Werkzeug auch Bitmaps konturiert werden.
Überdies wird nicht jedes einzelne Objekt umrandet. Statt dessen wird versucht, möglichst nur eine Kontur zu finden, die alle selektierten Objekte umfasst.
Diese Funktion eignet sich daher besonders zum Erstellen von Schnittlinien um Aufkleber. Die Objekte des Aufklebers können beliebig zusammengestellt werden.

Danach wird mit dem hier beschriebenen Werkzeug der Umriss des Aufklebers im gewünschten Abstand berechnet. Die so erstellte Konturlinie kann später zum Ausschneiden des gedruckten Aufklebers verwendet werden.

Selektieren Sie zunächst die Objekte, die Sie umrahmen möchten. Wählen Sie dann ***Konturlinie...*** im Menü ***Werkzeuge***. Der folgende Dialog zur Einstellung der Parameter erscheint:

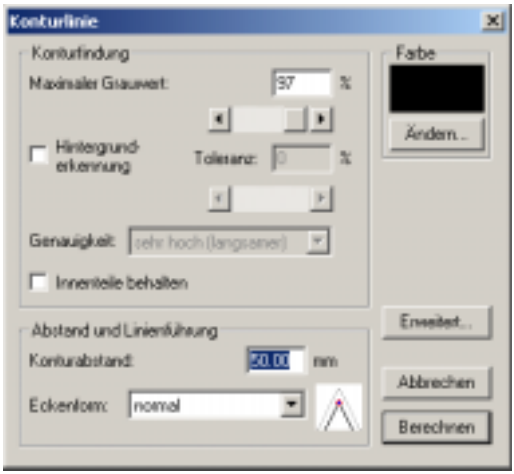


Abb. 112: Der *Konturlinien* - Dialog

Mit den Feldern in der Dialoggruppe ***Konturfindung*** können Sie Einfluss auf die Berechnung der Umrisslinie nehmen.

Grundsätzlich werden alle Objekte, die nicht weiß sind, bei der Konturfindung berücksichtigt. Idealerweise sollte der Hintergrund der zu umrandenden Grafik daher weiß sein.

Besonders Bitmaps enthalten jedoch oft hellgraue Stellen, die beim Einscannen entstehen können.

Mit Hilfe des Dialogfeldes ***maximaler Grauwert*** können Sie festlegen, dass Graustellen über der gewählten Intensität nicht mit umrandet werden. Sie können Werte zwischen 50 und 99% eingeben oder mit dem Schieberegler einstellen.
Dabei entsprechen 50% einem relativ dunklen grau und 99% einer fast weißen Farbe.

Im Feld ***Genauigkeit*** können sie zwischen drei Optionen wählen. Die niedrige Genauigkeit arbeitet am schnellsten. Wenn das Ergebnis mit dieser Einstellung nicht befriedigt wählen Sie bitte die mittlere oder höhere Genauigkeit. Die Berechnung der Konturlinie ist dann jedoch zeitaufwendiger.

Hinweis: *Das Feld* ***Genauigkeit*** *ist nicht aktiviert, wenn nur ein einzelnes Bitmap selektiert wurde.*
Ist das Feld ***Innenteile behalten*** angekreuzt, werden eventuell entstehende Innenteile nicht gelöscht. Auf diese Art haben Sie die Möglichkeit, Teile der Grafik durch Auflegen heller „Pflaster“ auszuschneiden.

Bitte betrachten Sie dazu die nächste Abbildung:

Abb. 113: Innenteile behalten

Links sehen Sie die beiden Ausgangsobjekte. Auf den schwarzen Kreis wird ein kleinerer, weißer Kreis aufgelegt. Rechts ist die errechnete Konturlinie dargestellt. Das Feld ***Innenteile behalten*** war aktiviert, auch der innere Kreis wurde bei der Konturfindung beachtet. Bei ausgeschaltetem Dialogfeld wäre nur die äußere Kontur entstanden.

Hinweis: *Standardmäßig sollte Innenteile behalten ausgeschaltet sein.*

In der zweiten Dialoggruppe ***Abstand und Linienführung*** können Sie das Aussehen der Konturlinie beeinflussen.

Mit ***Konturabstand*** legen Sie fest, wie weit die Umrisslinie von der Grafik entfernt sein soll. Wenn Sie hier den Wert „0“ eintragen wird eine Konturlinie erzeugt, die unmittelbar an den Rand der selektierten Objekte anschließt. Bei Werten kleiner 0 ragt die Konturlinie in die umrandeten Objekte.

Das Feld ***Eckenform*** legt fest, wie sich die Konturlinie an hervorstehenden Ecken verhält.

Normal erzeugt zu jedem Eckpunkt den mathematisch exakten Punkt auf der Kontur. Die Konturlinie kann dadurch an spitzen Ecken sehr weit verlängert werden, was oft zu unschönen Resultaten führt.

Die Optionen ***abschneiden*** und ***abrunden*** bringen in solchen Fällen befriedigendere Ergebnisse.

Abschneiden kürzt die Kontur auf den angegebenen Abstand und schneidet die Ecke durch eine Strecke ab.

Abrunden überführt den Eckpunkt in eine abgerundete Kurve. Auf der rechten Seite des Dialoges sehen Sie eine Farbauswahlbox. Mit Hilfe dieser Farbauswahlbox können Konturen Farben zugewiesen werden.

Beispiel: PC-60 von Roland (Drucken & Schneiden)

Es liegen mehrere Bitmaps auf der EuroCUT Arbeitsfläche. Ein Teil dieser Bitmaps soll ausgeschnitten, der andere Teil gedruckt werden. Die Bitmaps, die gedruckt werden sollen, werden mit einer blauen Konturlinie versehen. Die Bitmaps, die ausgeschnitten werden sollen, werden mit einer roten Konturlinie versehen.
Werden die Daten an das Ausgabegerät übergeben, kann im PC-60 Treiber-Dialog eingestellt werden, welche Farbe geschnitten (Schneiden nach Farbe/Cut by Color) werden soll.
In unserem Beispiel wird als Konturlinienfarbe rot ausgewählt.

Durch Aktivieren des ***Erweitert...*** - Buttons wird ein zusätzlicher Dialog aufgerufen, in dem genauere Einstellungen zur Berechnung der Kontur vorgenommen werden können.

Hinweis: *Die hier eingestellten Standardwerte sollten jedoch nur in Einzelfällen geändert werden!*

2.2.17 Scannen und Vektorisieren

Abb. 114: Die *Vektorisieren*-Schaltfläche

Diese mächtigen Funktionen erlauben Ihnen die Umwandlung von eingescannten Bildern (Bitmaps) in eine schneidfähige Vektorkontur (Vektorisierung).
Die von der Optik eines Scanners aufgenommen Daten werden in Form von einzelnen Bildpunkten/Pixeln dargestellt.
Die Übertragung der Bilddaten kann auf zwei Arten geschehen.

Die einfachste stellt die Benutzung des sogenannten TWAIN-Interfaces dar. TWAIN ist eine Software, die den standardisierten Datenaustausch von Bilddaten zwischen verschiedenen Programmen ermöglicht. Sie gehört in der Regel zum Lieferumfang des Scanners. EuroCUT stellt die Schnittstelle zur Verfügung, der Scannerhersteller die TWAIN-Software.
Wenn Ihr Scanner über kein TWAIN-Interface verfügt, kommt nur der Import Ihrer Daten über einen der Importfilter in Frage, z.B. BMP, PCX oder TIF.
Liegt ein Bitmap auf der EuroCUT Arbeitsfläche und es wird markiert, so wird die ***Vektorisieren***-Funktion aktiv und der folgende Dialog wird geöffnet:

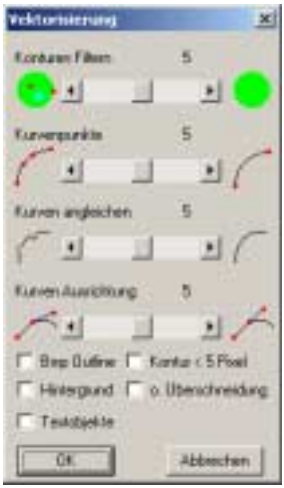


Abb. 115: Der *Vektorisieren*-Dialog

Die Vektorisierung bietet Ihnen 4 Schieberegler zur Beeinflussung des Ergebnisses.

Schieberegler 1:
Konturen filtern filtert das Ergebnis von größeren Schmutzpartikeln, indem Konturen, die von Objekten kleiner 5 Pixel erzeugt wurden, nicht zurückgeliefert werden.

Schieberegler 2:
Kurvenpunkte reduzieren verringert die Anzahl der Knoten, die auf einer Kurve liegen. Der Verlauf der Kurve weicht um so mehr vom Originalverlauf ab, je höher diese Einstellung gewählt wird, aber eine geringere Anzahl an Knotenpunkten verkürzt die Nachbearbeitungszeit erheblich, so dass eine mittlere Einstellung einen vernünftigen Kompromiss darstellt.

Schieberegler 3:
Kurven angleichen betrachtet den Verlauf von Geraden und Kurven und eliminiert Ausreißer in horizontaler und vertikaler Richtung, die den Verlauf der Kurve oder Gerade nicht beeinflussen. Damit wird erreicht, dass Knotenpunkt, die in dem gewählten Toleranzbereich liegen, bei der Vektorisierung nicht beachtet werden.

Schieberegler 4:
Kurvenausrichtung beeinflusst die Stellung der Tangenten bei Kurven. Je größer Sie den Wert einstellen, um so mehr geglättet sind die Punkte. Geglättete Kurven zeichnen sich dadurch aus, dass die Tangenten auf einer Geraden liegen und bei der Ausgabe auf dem Plotter glatte Übergänge geschnitten werden. Ein zu hoher Wert beeinflusst aber gleichzeitig die Genauigkeit des Ergebnisses, so dass auch hier ein mittlerer Wert einen guten Kompromiss zwischen Schneidergebnis und Nachzeichnen des Originals darstellt.

Die Option ***BMP-Outline*** bedeutet, dass von der Originalbitmapkontur ein identisches Abbild ohne Füllung erzeugt wird. Auf der Arbeitsfläche erscheint die BMP-Outline als gezackte Linie in einer Gruppe mit der Vektorkontur.

Die BMP-Outline wird in einen grauen Layer gelegt, der an das Ende der Farblayerliste angefügt wurde. Um ihn zur besseren Unterscheidung anders einzufärben, wählen Sie den grauen

Layer (R 128, G 128, B 128) an und aktivieren die ***Sel***-Schaltfläche in der Layerbox.
Mit einem Doppelklick weisen Sie der BMP-Outline eine neue Farbe zu.

Die BMP-Outline erleichtert und beschleunigt dass Nachbearbeiten der Vektorkontur erheblich, da Sie auf der Arbeitsfläche lediglich als gezackte Linie gezeichnet wird. Die Qualität des Ergebnisses bleibt unbeeinflusst.

Ist die Option ***Konturen < 5 Pixel*** aktiviert, dann werden auch geschlossene Objekte erzeugt von Objekten, die kleiner als 5 Pixel sind. Schieberegler 1 ist bei Anwahl dieser Option ohne Funktion.

Mit der Option ***Hintergrund*** können auch Objekte der Farbe vektorisiert werden, die den Hintergrund der Grafik bildet.

Die Option ***ohne Überschneidung*** dient dazu, eventuell auftretende Überschneidungen innerhalb der vektorisierten Objekte automatisch zu entfernen.

Durch Aktivieren der Option ***Textobjekte*** können bessere Ergebnisse bei der Vektorisierung von Textobjekten erreicht werden.

Die Bearbeitung von farbigen Bitmaps

Die oben erläuterten Funktionen betreffen sowohl die Vektorisierung von schwarz-weiß Bitmaps als auch von Farbigen.

Werden Bitmaps mit einer Farbtiefe von 24 Bit also ca. 16 Millionen Farben eingescannt, müssen Sie zur Vektorisierung zunächst auf 16 Farben reduziert werden.

Nur bei farbreduzierten Bitmaps ist eine sinnvolle Zuordnung zu Folienfarben möglich.

Die Abbildung der Bitmapfarben zu Folienfarben geschieht über folgenden ***Farbzuordnungs***-Dialog. Defaultmäßig ist dieser beim ersten Start von EuroCUT nicht aktiv.

Wenn gewünscht wird, dass dieser geöffnet wird bevor der ***Vektorisierungs***-Dialog geöffnet wird, so muss im ***Werkzeuge*** Menü der Menüpunkt ***Mit Farbzuordnung*** aktiviert sein, d.h. es muss ein kleines Häkchen vor dem Menüpunkt stehen.

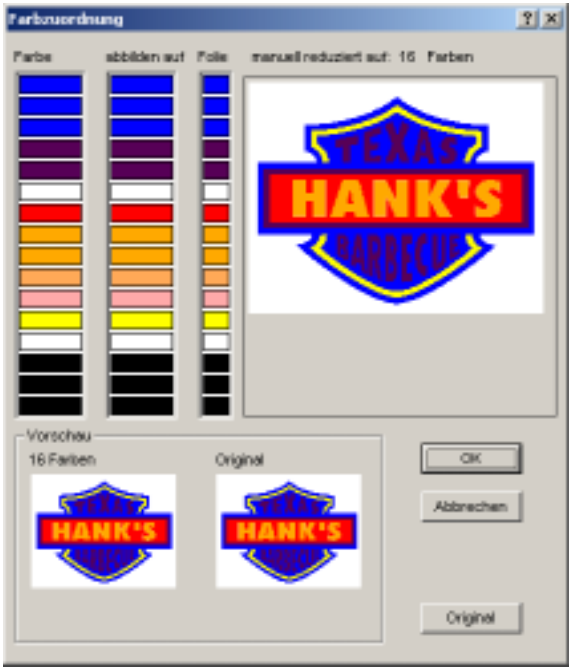


Abb. 116: Farbzuordnung Bitmapfarben zu Folienfarben

Im Vorschaufenster welches mit ***Original*** überschrieben ist sehen Sie die mit 24 Bit Farbtiefe eingescannte Bitmap.

Das Vorschaufenster welches mit *16 Farben reduziert* überschrieben ist, zeigt Ihnen das auf nur 16 Farben reduzierte Bitmap an. Dieses Fenster dient dazu, zu entscheiden, ob das reduzierte Ergebnis für die Vektorisierung ausreicht oder ob das Originalbitmap für die Vektorisierung benutzt werden soll.

Hinweis: *Das Aktivieren der* ***Abbrechen****-Schaltfläche führt dazu, dass das Original und nicht das reduzierte Bitmap benutzt wird.*

Das ***manuell reduziert*** überschriebene Vorschaufenster zeigt Ihnen das Ergebnis abgebildet auf Folienfarben an.

Diese Farbreduktion ermöglicht Ihnen zu kontrollieren, wie das vektorisierte Ergebnis in Folie aussehen wird.
Die mit *Farbe* überschriebene Spalte dient dem zusammenfassen von verschiedenen Farben oder von ähnlichen Farbtönen.

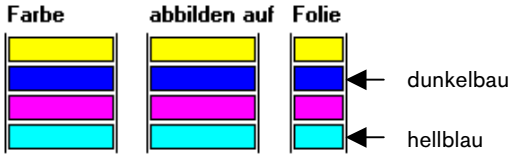
Mit einfachem Mausklick markieren Sie eine Farbe; wenn Sie die UMSCHALT-Taste drücken können mehrere Farben ausgewählt werden.
Deaktiviert werden die Farbtöne ebenfalls mit einem einfachen Mausklick.

Die mit ***Abbilden auf*** überschriebene Spalte repräsentiert die Folienfarbe, mit der die zusammengefassten Farbtöne geschnitten werden sollen.

Farbzuordnung?

In der Abbildung unterhalb sehen Sie ein Bild mit 16 Farben/ Folien.
In der Praxis wird sicher niemand 16 Folien montieren wollen.
Also legt man ähnliche Farbtöne zusammen und reduziert so die Farb-/Folienanzahl.

Beispiel:



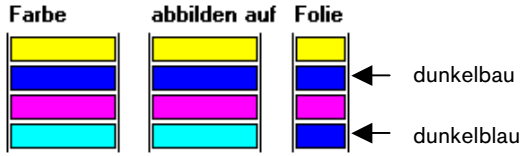
Im Beispiel oberhalb sollen die Blautöne zusammengelegt werden. Markieren Sie hierzu mit der linken Maustaste das dunkelblaue und das hellblaue Feld, in der mit ***Farbe*** überschriebenen Spalte.

Hinweis: *Mir der linken Maustaste selektieren Sie weitere Farben. Mit der rechten Maustaste deselektieren Sie markierte Farben.*

Hinweis: *Markierte Felder werden mit einem schwarzen Rahmen gekennzeichnet.*

Wählen Sie nun mit der linken Maustaste, in der mit ***abbilden auf*** überschriebenen Spalte, den Blauton Ihrer Folie, z.B. dunkelblau.

Sie sehen, dass in der mit ***Folie*** überschriebenen Spalte der hellblaue Balken zu einem dunkelblauen wird.



Genauso verfahren Sie mit anderen Farbtönen, die Sie zusammenlegen wollen.

Der Dialog zur Einstellung der Vektorisierungsparameter wird geöffnet. Stellen Sie hier die gewünschten Parameter ein und bestätigen Sie den Dialog mit OK.

Hinweis: *Ist der Menüpunkt* ***Mit Farbzuordnung*** *abgeschaltet können die Farben später über die Layerbox reduziert werden.*

Was muss beim Scannen beachtet werden?

1. Optimale Scanergebnisse werden erreicht, wenn die *optische Auflösung* des Gerätes zum Scannen verwendet wird. Sie liegt bei Flachbettscannern im Bereich zwischen 300 und 600 dpi. Den genauen Wert erfahren Sie in der technischen Beschreibung zu Ihrem Gerät.

2. Die Vorlage sollte optisch so gut gewählt werden wie möglich. Das Verkleinern mit einem Kopiergerät bringt bessere Randschärfe und damit bessere Vektorisierergebnisse.

3. Entscheidend für die Vektorisierzeit ist die Datenmenge. Die Datenmenge vergrößert sich proportional mit der Größe des Bitmaps. Das bedeutet für Sie, dass die Vorlage möglichst klein gewählt werden sollte (DIN C6).

4. Es ist darauf zu achten, dass die Vorlage möglichst *rechtwinklig* in den Scanner eingelegt wird. Selbst kleinste Abweichungen verfälschen und verschlechtern das Ergebnis und erhöhen die Nachbearbeitungszeit.

Hinweis: *Kleinere Korrekturen beim Drehwinkel können über die* ***Drehen / Rotieren****-Funktion ausgeglichen werden. Die kleinste Einheit, die beim Rotieren erlaubt ist, ist 0.1mm. Eine zweite Möglichkeit besteht über das Messen-Werkzeug. Hiermit können Sie den Drehwinkel nachmessen und durch die Eingabe von 0 (Null) das Bitmap in die waagerechte Drehen lassen.*

5. Die Farbscanoption wird für die Verarbeitung des Bitmaps in Folie nicht benötigt. Schwarz-weiß Scans führen zum gleichen Ergebnis und sind aufgrund der geringen Datenmenge leichter und schneller zu behandeln.

2.2.18 Die *Ausräumen*-Funktion

Abb. 117: Die *Ausräumen*-Schaltfläche

Nach dem Aktivieren des Fräs-/Graviermoduls mit der linken Maustaste auf das -Icon erscheint folgender Dialog:

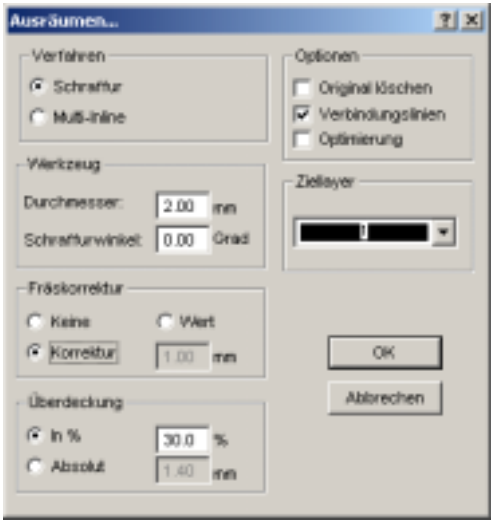


Abb. 118: Der *Ausräumen*-Dialog

Die ***Ausräumen***-Schaltfläche illustriert in verkleinerter Form den Fahrweg des Fräsers/Gravierers mit Verbindungslinien.

Zum Ausräumen der Fläche stehen ***zwei*** Möglichkeiten zur Auswahl.

1. Schraffur

Wird die Schalter ***Schraffur*** aktiviert wird die auszuräumende Fläche mit einer Schraffur versehen. Die Fläche wird entlang dieser Schraffur ausgeräumt.
Der Schraffurwinkel kann unter dem gleichnamigen Feld eingestellt werden.

In Abb. 119 wurde ein Schraffurwinkel von 45° eingestellt.

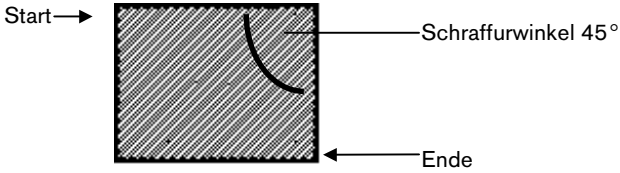


Abb. 119: Ausräumen mit Schraffur

2. Multi-Inline

Bei Auswahl dieses Schalters wird die auszuräumende Fläche mit Inlines versehen. Entlang dieser Inlines wird die Fläche von außen nach innen ausgeräumt.
Die Flächen, die zwischen diesen Inlines liegen nennt man „Inseln".

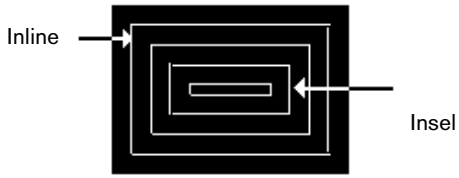


Abb. 120: Ausräumen mit Multi-Inline

Durchmesser

Geben Sie hier den Werkzeugdurchmesser an. Bei einem Fräsdurchmesser von 3mm ist hier ein Wert von 3 einzugeben.

Schraffurwinkel

Mittels des Schraffurwinkels wird bestimmt, mit welchem Winkel ausgeräumt werden soll oder anders ausgedrückt, in welchem Winkel der Verfahrweg des Fräsers zum Material steht.

Fräskorrektur

Die Fräskorrektur bestimmt, ob für die Außenkontur die Fräserstärke berücksichtigt wird oder nicht.
Ist der Schalter ***Keine*** gesetzt, bleibt die Außenkontur des Fräsobjektes im Originalzustand.

Hinweis: *Als Folge davon wird das gefräste Objekt um die halbe Fräserstärke verdickt, weil der Fräser mittig die Originalkontur abfährt.*

Abb. 121: Keine Fräskorrektur; ½ Fräserstärke (Werkzeugdurchmesser)

Wenn der Schalter ***Korrektur*** gesetzt ist, wird die Außenkontur um die halbe Fräserstärke nach innen versetzt, d. h. von der Originalaußenkontur des Objektes wird eine Inline mit dem halben Wert der Fräserstärke berechnet.

Die Außenkontur des Fräsobjektes wird damit um die halbe Fräserstärke nach innen versetzt.
Diese Option bewirkt, dass die Außenkante der Originalkontur exakt vom Fräser abgefahren wird. Die Originalmaße bleiben erhalten.

Mit dem Schalter ***Wert*** kann der Verfahrweg um einen beliebigen Wert nach innen versetzt werden.

Hinweis: *Die Folge dieser Option ist, dass die Originalmaße des Fräsobjektes um den eingegebenen Wert plus die halbe Fräserstärke nach innen verkleinert werden.*

Überdeckung

Mit der Überdeckung wird bestimmt, wie groß die Distanz zwischen den einzelnen Ausräumlinien ist. Mittels Überdeckung wird vermieden, dass einzelne Zwischenstege stehen bleiben.

Beispiel:

1. Der Werkzeugdurchmesser ist 2mm
2. Der Schalter ***in %*** ist auf 30% gesetzt

Ergebnis: 2mm - 30% = 1,4mm

Hinweis: *30% entspricht* ***Absolut*** *1,4mm. Ist der Schalter* ***Absolut*** *aktiviert, können Sie den Wert auch direkt eingeben.*

Optionen

Ist der Schalter ***Original löschen*** gesetzt, wird die Originalkontur nach dem Ausräumvorgang gelöscht.

Der Schalter ***Verbindungslinien*** bestimmt, ob die einzelnen Ausräumlinien miteinander verbunden werden sollen oder nicht.

Ist der Schalter ***Optimierung*** angewählt, werden die Ausräumlinien auch dann noch verbunden, wenn bei aktiviertem Schalter ***Verbindungslinien*** Lücken auftreten; und zwar auf der kürzeren Seite.

Hinweis: *Die Fräsdauer verkürzt sich nochmals. In manchen Fällen führt dies aber auch zu einer nicht gewünschten Beeinträchtigung des Schraffurbildes.*

Ziellayer

Hier können Sie festlegen in welchem Farblayer die Schraffur erscheinen soll. Dies dient einerseits dazu, das Originalobjekt optisch stärker von der Schraffur zu trennen und andererseits dazu, die Priorität, in der die einzelnen Layer gefräst werden, zu beeinflussen.

Die Objekte werden in der entgegengesetzten Reihenfolge gefräst, in der die Farblayer angewählt wurden. Zunächst werden alle zu fräsenden Objekte so sortiert, dass die Innenteile vor den Außenteilen berücksichtigt werden. Dann werden in abnehmender Reihenfolge die einzelnen Farblayer bearbeitet; also z.B. rot (2) vor schwarz (1), grün (3) vor rot (2) und blau (4) vor grün (3).

Hinweis: *Die Farblayer werden dazu benutzt, die Frästiefe der einzelnen Layer zu bestimmen. Genauere Informationen über den Zusammenhang zwischen Farblayer und Frästiefe erhalten Sie unter dem Punkt* ***Einstellung der Frästiefe****.*

Fräsen mit oder ohne Rahmen

Mit einem kleinen ***"Trick"*** können zwei verschiedene Ergebnisse beim Ausräumen erzielt werden. Beim ***Fräsen mit Rahmen*** bleibt das Objekt erhaben stehen (vgl. Abb. 122und Abb. 123). Beim ***Fräsen ohne Rahmen*** wird das Fräsobjekt selbst vertieft aus dem Material herausgefräst (vgl. Abb. 124).

Je nachdem welchen der beiden Effekte Sie erzeugen möchten, muss mit dem Zeichenwerkzeug ***Stift + Rechteck*** ein Rahmen/Rechteck um die zu fräsenden Objekte gezeichnet werden. Ist der Rahmen um die Fräsobjekte gezeichnet, erkennt EuroENGRAVE dies und spart die Fräsobjekte vor dem Ausräumen aus.

Hinweis: *Achten Sie darauf, dass vor dem Aktivieren des Fräsmoduls alle Objekte markiert sind (*STRG+A*).*

In der Statuszeile von EuroCUT wird Ihnen die Anzahl der markierten Objekte angezeigt.

Abb. 122: Text mit Rahmen im Umrissmodus von EuroCUT

Abb. 123: Zustand nach dem Ausräumen; der Text bleibt erhaben stehen

Abb. 124: Ausräumen ohne Rahmen, der Text wird vertieft ausgefräst

Einstellung der Frästiefen

Mit EuroENGRAVE ist es möglich einzelne Frästiefen über die Farblayer zu bestimmen.

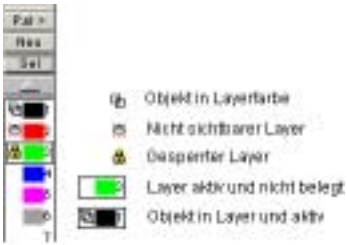


Abb. 125: Die Farblayerbox in EuroCUT

Die nachfolgende Dialogbox wird aktiviert, indem Sie mit dem Mauscursor die gewünschte Layerfarbe anwählen und einmal mit der ***rechten*** Maustaste in den gewünschten Layer klicken.

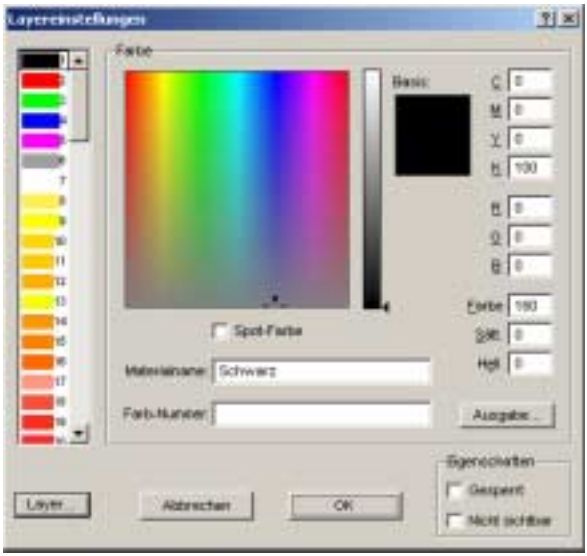


Abb. 126: Eingabefeld für die Farb-/Frästiefe

Die Einstellung der jeweiligen Frästiefe ist abhängig davon, ob die angeschlossene Gravier-/Fräsmaschine überhaupt in der Lage ist, die vom Programm übergebenen Tiefenwerte zu interpretieren und zu verarbeiten.

Hinweis: *Je nach verwendetem Gerät müssen zusätzliche Angaben gemacht werden.*

Max. Schrittweite

Dieser Parameter bestimmt die Tiefe pro Arbeitsgang. Je nach Härte des verwendeten Materials ist es notwendig, die im Farblayer angegebene Tiefe in mehr als nur einem Durchgang zu bearbeiten.

Beispiel:
Dem roten Farblayer haben Sie eine Tiefe von 3mm zugewiesen. Als ***max. Schrittweite*** haben Sie 1mm angegeben. Dies bedeutet, dass der rote Layer in ***drei*** Arbeitsgängen zu 1mm gefräst wird.
Auf diese Weise können selbst harte und sehr dicke Materialien gefräst werden.

Offset vom Material

Unter ***Offset vom Material*** versteht man den Abstand vom Fräser bzw. der Gravierspitze zum Material.
Hinweis: *Bei Geräten, die in der Lage sind ihren Nullpunkt für die Tiefenachse selbst einzustellen, wie z.B. Zünd-Flachbettplotter mit RPZ-Kopf oder Mimaki ME 500,* ***muss*** *der* ***Offset vom Material*** *auf 0 (Null) stehen.*

Blattursprung

Ergänzend bleibt zu erwähnen, dass beim Fräsen immer die Option ***Blattursprung*** im EuroCUT-Schneidedialog aktiviert ist. 0/0-Punkt ist die untere linke Ecke der Arbeitsfläche.
Wenn ***Blattursprung*** angewählt ist, ist die Lage des Fräsobjektes 0/0 plus Offset.

Hinweis: *Ist die Option* ***Blattursprung*** *aktiviert fährt der Fräser an die Position 0/0 plus Offsetkoordinaten.*

2.1.19 Die EuroCUT Professional *Objekt* Symbolleiste

Die ***Objekt*** Symbolleiste wird über das ***Fenster*** Menü und hier den Menüpunkt ***Objekt*** oder das Tastenkürzel **G** an- und ausgeschaltet.

Abb. 127: EuroCUT Professional *Objekt* Symbolleiste

Die Objekt Symbolleiste erlaubt das Verändern der Parameter ***Größe***, ***Position***, ***Scherung/Drehung*** von Objekten und die Nutzenerstellung durch ***Duplizieren*** von Objekten in X-/Y-Richtung in einem frei definierbaren Abstand.
Die Objektbox fasst somit die am meisten benötigten Funktionen zusammen und beschleunigt die Bearbeitung Ihrer Jobs erheblich. In den Feldern **X-** und **Y** können X- und Y-Koordinaten relativ und absolut zum Bezugspunkt eingegeben werden.

Absolute und relative Position
Unter absoluter Position versteht man die tatsächlichen X- und Y-Koordinaten des Bezugspunkte eines Objektes.

Bezugspunkt
Ist ein Objekt markiert erscheinen die Bezugspunkte als schwarze Vierecke. Diese Vierecke entsprechen den neun Kreisfeldern in der Objekt Symbolleiste.

Hinweis: *Der Mittelpunkt der markierten Objekte wird hierbei nicht als Bezugspunkt gekennzeichnet.*

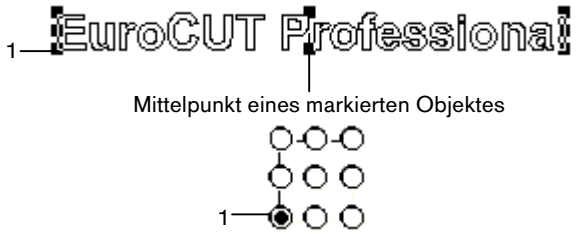


Abb. 128: Objektmittelpunkt und Bezugspunkt

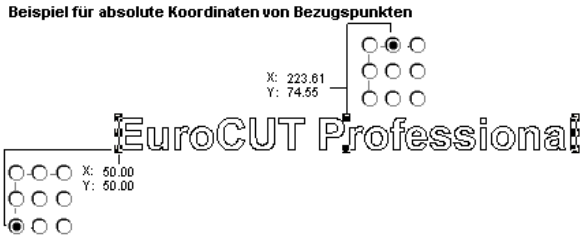


Abb. 129: Beispiel für absolute Koordinaten

Wird die Option ***relative Position*** aktiviert, werden die Kreisfelder grau dargestellt, d.h. sie sind nicht mehr aktiv. Deshalb sollte vor dem Aktivieren der gewünschte Bezugspunkt zu dem relativ verschoben wird eingestellt werden.

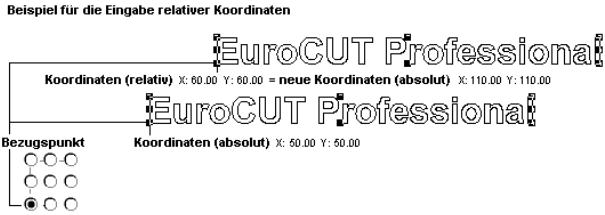


Abb. 130: Beispiel für relative Koordinaten

Im Beispiel wurde für den absoluten Bezugspunkt ein X- und Y-Wert von 50mm eingetragen.

Als relative Koordinaten zu diesem Punkt wurde für X und Y ein Offset von 60mm gewählt, d. h. der Bezugspunkt wurde um 60mm in X- und 60mm in Y-Richtung verschoben. Hieraus ergibt sich ein neuer absoluter Wert von 110mm in X-/Y-Koordinate.

In den Feldern ***Objekthöhe*** und ***Objektbreite*** kann die Höhe oder Breite eines oder aller markierten Objekte als Zahlen- oder Prozentwert eingegeben werden.

Wird der Schalter ***Alle Objekte*** aktiviert, beziehen sich die eingegebenen Werte auf alle Objekte.

Beide Felder sind miteinander kombiniert, d. h. wird die Breite geändert, ändert sich auch die Höhe um den eingegebenen Wert.

Wir die Kopplung der Länge / Breite deaktiviert wird diese Kombination aufgehoben und die Felder ***Höhe*** und ***Breite*** können separat verändert werden.

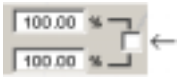


Abb. 131: Kopplung Länge/Breite deaktiv

Die *Scherung/Rotieren*-Funktion in der *Objekt* Symbolleiste

Abb. 132: Die *Scheren/Rotieren*-Schaltfläche

Ein Klick mit der linken Maustaste auf die ***Scherung***-Schaltfläche öffnet den folgenden Dialog:

Abb. 133: Der *Scherung*-Dialog

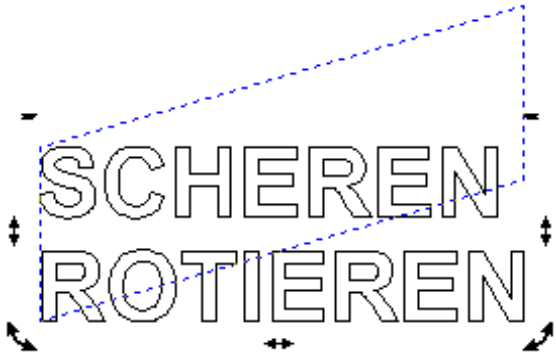


Abb. 134: Objekte im *Scheren/Rotieren*-Modus

Gehen Sie mit Ihrem Mauspfeil auf die runden Pfeile an den Ecken, dann können Sie das Objekt bei gedrückter linker Maustaste rotieren. Ein blau gestricheltes Rechteck zeigt Ihnen die durchgeführte Rotation an. Den genauen Wert der Rotation können Sie in der Statuszeile rechts unten im Bereich der Mauskoordinaten ablesen.

Ein positiver Wert rotiert Objekte im Uhrzeigersinn; negative Werte gegen den Uhrzeigersinn.

Ein Klick auf die geraden Doppelpfeile – bei gedrückt gehaltener linker Maustaste – schert Objekte nach links, rechts, oben und unten. Die Seite die angeklickt wurde wird dabei verschoben; die gegenüberliegende erfährt keine Veränderung.

Wird die Option ***relativer Winkel*** aktiviert, wird bei der Drehung oder Scherung eines Objektes der relative Winkel angezeigt.

Die *Multi-Copy*-Funktion der *Objekt* Symbolleiste

Abb. 135: Die *Multi-Copy*-Schaltfläche

Ein Klick mit der linken Maustaste auf die ***Multi-Copy-***Schaltfläche öffnet den folgenden Dialog

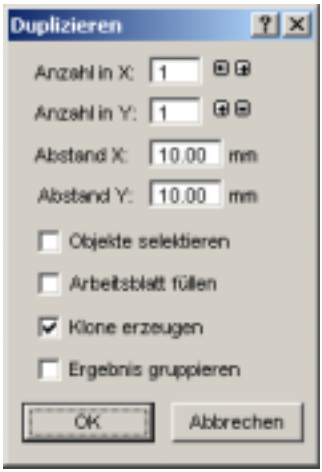


Abb. 136: Der *Duplizieren*-Dialog

Anzahl X
In diesem Feld wird die Anzahl der Duplikate in X-Richtung eingetragen. Die Pfeile rechts neben diesem Feld geben an in welche Richtung (links/rechts) die Objekte dupliziert werden soll.

Anzahl Y
In diesem Feld wird die Anzahl der Duplikate in Y-Richtung eingetragen.
Die Pfeile rechts neben diesem Feld geben an in welche Richtung (oben/unten) die Objekte dupliziert werden sollen.

Abstand X
In diesem Feld wird der Abstand der Duplikate in X-Richtung eingetragen.

Abstand Y
In diesem Feld wird der Abstand der Duplikate in Y-Richtung eingetragen.

Ist die Option ***Objekte selektieren*** aktiv, werden automatisch alle Objekte nach dem Duplizieren markiert.

Wird die Option ***Arbeitsblatt füllen*** aktiviert, so wird die vorgegebene Arbeitsfläche mit den zuvor markierten Objekten automatisch gefüllt.

Die Option ***Klone erzeugen*** dient dazu Speicherplatz einzusparen, d.h. wird ein Objekt geklont, so werden nur die Daten des Originals gespeichert, die der Klone jedoch nicht. Wird das Originalobjekt verändert, d.h. mit Stiftattributen oder z.B. Verlaufsfüllungen versehen, gelten diese Änderung automatisch für alle Klone dieses Originalobjektes.

Hinweis: *Es können keine Klone von Bild-Dateien erzeugt werden.*

Beispiel:
Sie haben den Kundenauftrag 100 gleiche Aufkleber zu produzieren, von denen 5 Stück doppelt so groß sein sollen wie die übrigen 90.
Sie laden die Vektorvorlage des Jobs in EuroCUT Professional, markieren die Vorlage und betätigen die (Multi-Copy)-Schaltfläche. Im ***Duplizieren***-Dialog aktivieren Sie die Funktionen ***Klone erzeugen*** und tragen die gewünschte Anzahl, sowie den X- / y-Abstand der Klone ein.

Betätigen Sie nun die ***Ok***-Schaltfläche, so werden die Klone erzeugt. Klone werden in EuroCUT Professional blau-gestrichelt dargestellt. Markieren sie nun die 5 Klone welche doppelt so groß geschnitten werden sollen und ziehen diese auf die gewünschte Größe.
Nachdem Sie die Größe der Klone geändert haben, sehen Sie das die Objekte wieder in ihrer Originalfarbe erscheinen.

Hinweis: *Jede Veränderung der Größe eines Klons führt dazu, dass aus diesem Klon wieder ein Original wird.*

Wird die Funktion ***Ergebnis gruppieren*** aktiviert, so werden die Objekte, mit denen das Arbeitsblatt gefüllt wurde oder erzeugte Klons, nach ihrer Erstellung gruppiert.

2.2 Importieren

Mit diesem Befehl werden Grafiken, die nicht im EuroCUT Job-Format abgespeichert worden sind, auf die Arbeitsfläche übernommen.

Die Funktionalität dieser Dialogbox entspricht der ***Datei öffnen***-Funktion.
Unterschiede ergeben sich lediglich durch die Möglichkeit, die zu importierenden Daten in Ihrer Größe zu verändern, mittels der Parameter ***X***- und ***Y-Faktor***.
Die gewünschten Dateien werden über ***Dateiname*** und ***Verzeichnisse*** ausgewählt.

Mit dem Vorschaufenster im ***Import***-Dialog können alle zu importierenden Formate angezeigt werden.

Hinweis: *Bei Textdateien ist das Vorschaufenster abgeschaltet.*

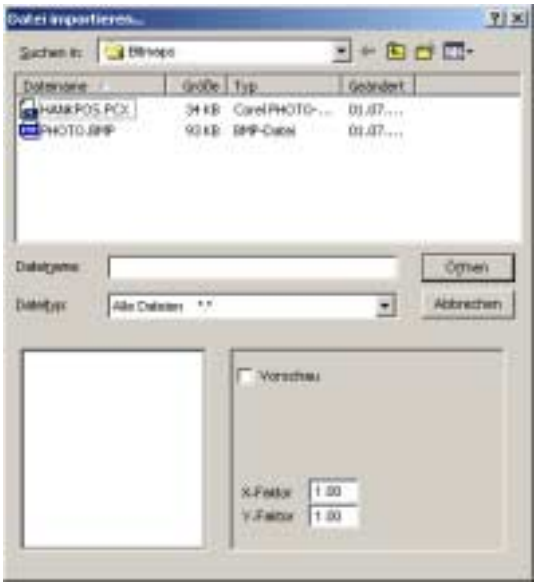


Abb. 137: Der *Import*-Dialog mit Vorschaufenster

Unter ***Suchen in*** kann der Pfad eingestellt werden, welcher durchsucht werden soll. Beim ersten Öffnen dieses Dialoges ist -Schaltfläche noch nicht aktiv. Sie wird erst dann aktiv, wenn der zu durchsuchende Pfad geändert wurde. Betätigen dieser Schaltfläche springt man in den nächst höheren Pfad.

Durch das Betätigen der -Schaltfläche gelangt man in den nächst tiefern Pfad.

Wird die -Schaltfläche betätigt, so wird in dem momentan aktiven Verzeichnis ein neues angelegt.

Durch Betätigen der -Schaltfläche kann die eingestellt werden, mit welchen Informationen und wie Dateien angezeigt werden sollen.

Die folgenden Importfilter stehen Ihnen in EuroCUT zur Verfügung:

CMX-Import

CMX-Dateien können z.B. mit dem Windows Explorer per Datei DRAG & DROP nach EuroCUT gezogen werden.

Das DRAG & DROP ist auch mit EPS und Bitmap-Dateien möglich.

Hinweis: *Bevor Dateien mit dem DRAG & DROP Verfahren nach EuroCUT importiert werden, müssen im Menü* ***Grundeinstellungen*** *unter dem Menüpunkt* ***Import****, die Importpfade eingetragen, sowie unter* ***Bevorzugte Importfilter*** *die entsprechenden Filter ausgewählt werden.*

Vorgehensweise:
Ordnen Sie für das DRAG & DROP die Programmfenster (z.B. CorelDRAW u. EuroCUT) auf Ihrem Bildschirm so an, dass beide Fenster nebeneinander oder untereinander zu liegen kommen. Klicken Sie mit der rechten Maustaste in die Taskleiste wird ein Kontextsensitives Menü geöffnet, in dem Ihnen verschiedene Fensteranordnungen angeboten werden.

Wählen Sie das/die Objekt/e aus, die Sie nach EuroCUT Professional importieren wollen und ziehen diese einfach auf die Arbeitsoberfläche von EuroCUT.

Das Importieren von CMX-Dateien ist auch über den EuroCUT ***Import***-Dialog möglich.

Von CorelDRAW 6-11 können auch Objekte über das Clipboard nach EuroCUT importiert werden.
Einzelne Objekte können in CorelDRAW selektiert und per DRAG & DROP nach EuroCUT importiert werden.

Hinweis: *Beim Import von Dateien, die Textobjekte enthalten, ist darauf zu achten, dass diese Textobjekte vor dem Import in Kurven gewandelt werden. Ist dies nicht der Fall werden diese Objekte nicht importiert.*

2.3 Exportieren

Wollen Sie eine Jobdatei auch in anderen Programmen einsetzen, dann müssen die Daten in einem anderen als dem EuroCUT-Job-Format vorliegen. Exportiert wird mit höchster Qualität und niedrigster Kompression.

Abb. 138: Der EuroCUT *Export*-Dialog

Unter ***Speichern*** kann der Pfad eingestellt werden, welcher durchsucht werden soll. Beim ersten Öffnen dieses Dialoges ist -Schaltfläche noch nicht aktiv. Sie wird erst dann aktiv, wenn der zu durchsuchende Pfad geändert wurde. Betätigen dieser Schaltfläche springt man in den nächst höheren Pfad.
Durch das Betätigen der -Schaltfläche gelangt man in den nächst tiefern Pfad.

Wird die -Schaltfläche betätigt, so wird in dem momentan aktiven Verzeichnis ein neues angelegt.

Durch Betätigen der -Schaltfläche kann die eingestellt werden, mit welchen Informationen und wie Dateien angezeigt werden sollen.

Die folgenden Exportfilter stehen Ihnen in EuroCUT Professional zur Verfügung:

Der *HPGL*-Exportfilter exportiert die Daten im HPGL-Format.

Wird einer der vier Bitmap-Exportfilter zum Export ausgewählt, wird der untere Teil des Export-Dialoges freigeschaltet.

Die vorgegebene Anfangseinstellungen für diese Felder sind: 8 Bit pro Pixel und 150 dpi (dots per inch).

Farbtiefe
Die Auswahlmöglichkeiten in diesem Feld sind abhängig vom verwendeten Exportfilter.
In folgender Tabelle sind die verfügbaren Farbtiefen für jeden Filter aufgeführt:

Angabe in Bit pro Pixel

	1	**8**	**16**	**24**	**alle**
TIFF-Bitmap	–	–	–	–	X
JPEG-Bitmap	–	X	X	–	–
Windows-Bitmap	X	X		X	–
Paintbrush	–	–	–	–	X

Abb. 139: Einstellungen beim Bitmap-Export

Hinweis: *Beim Export in ein Bildformat kann die Größe des unkomprimierten Bitmaps über den Menüpunkt* ***Bitmap Eigenschaften*** *im* ***Bild*** *Menü eingesehen werden. Ist der Speicherplatz des unkomprimierten Bitmaps höher als der freie Festplattenspeicher, so erscheint automatisch eine entsprechende Meldung.*

In der Statuszeile wird die Art des Bitmaps (z. B. Graustufen-Bitmap) und seine Farbauflösung angezeigt.

EPS-Export mit OPI-Verknüpfungen

Diese Exportvariante hat den Vorteil, dass die Datei des Bildes separat und nicht mit der EPS-Datei in einer Datei abgespeichert wird.
Bei mehrmaliger Verwendung eines Bildes wird dieses nur ***einmal*** physikalisch erzeugt, wodurch eine Reduzierung des benötigten Speicherplatzes erreicht wird.

Hinweis: *Sind Objekte selektiert, werden nur diese exportiert, ansonsten alle.*

2.4 Jobs laden

2.4.1 mit EuroCUT Job Manager

Mit dem ***Job Manager***-Befehl wird der visuelle Dateimanager von EuroCUT Professional gestartet.

Einleitung
Der Job-Manager ist ein mächtiges Werkzeug zur Dateiverwaltung erworben. Endlich wissen, wo sich welche Datei befindet und welcher Job zu welchem Kunden gehört.
Mit dem Job-Manager kein Problem!

Schnell alte Jobs wiederfinden, was früher oft mit langem oder sogar erfolglosem Suchen verbunden war, wird Ihnen mit dem Job-Manager Freude bereiten.

Ob Sie EuroCUT Professional oder EuroCUT Jobs verwalten, CorelDRAW-Dateien, ja jedes beliebige Grafik-/Text- oder Tabellenformat (z.B. Excel) archivieren wollen, der Job-Manager machst möglich.

Die wichtigsten Funktionen des Job-Managers sind über das kontextsensitive Menü der rechten Maustaste oder über Shortcuts abrufbar. Dies garantiert ein schnelles und komfortables Arbeiten mit dem Job-Manager.

Der Job-Manager erlaubt die Suche nach Dateien in ausgewählten Verzeichnissen und mit editierbaren Abfragemasken.

Wird ein neuer Job erstellt oder ein vorhandener Job bearbeitet und in den vorher eingestellten Suchpfaden abgespeichert, zeigt der Job-Manager diesen Job nach dem nächsten Start an.

Der Job-Manager kann Backup's der Bilddaten erzeugen, welche zur Archivierung auf CD gebrannt werden können.

Bei einem Backup wird automatisch eine vollständige Version des Job-Managers mit abgelegt, so dass die Bilddaten auf jedem beliebigen Rechner oder Netzwerk benutzt werden können.

Der Job-Manager Desktop mit Arbeitsfläche

Nach dem Starten des Job-Managers erscheint der Desktop mit Arbeitsfläche, wie folgt:

Abb. 140: Der Job-Manager Desktop mit Arbeitsfläche

Im oberen Bereich des Desktops sehen Sie das Systemmenü mit ***Dateinamen*** und Schaltflächen zum ***Minimieren***, ***Maximieren*** und zum ***Beenden*** des Job-Managers.

Abb. 141: Systemmenü mit Dateinamen und Schaltflächen

Darunter befinden sich die Menüs des Job-Managers, welche später ausführlich beschrieben werden.

Die ***Job-Manager***-Symbolleiste, welche in Abb. 142 dargestellt wird, kann über das ***Ansicht*** Menü, Menüpunkt ***Symbolleiste*** ein- oder ausgeschaltet werden.
Im vorderen Teil der Leiste befinden sich die wichtigsten Funktionen zur Dateibearbeitung.

Dahinter kann der ***Suchen***-Dialog geöffnet, die Baumansicht und die -struktur ein- und ausgeschaltet werden. ***Info über...*** öffnet einen Dialog, in welchem die ***Job-Manager***-Version, die Anzahl der Bilder, sowie der benötigte Speicherplatz angezeigt werden. Betätigen der letzten Schaltfläche öffnet die ***Job-Manager***-Hilfe.

Hinweis: *Sollen mehr Vorschaubilder im Vorschaufenster angezeigt werden, kann die Baumansicht ausgeschaltet werden.*

Abb. 142: Die *Job-Manager*-Symbolleiste

Im ***Verzeichnisgruppen***-Fenster werden alle vorhandenen Verzeichnisgruppen mit ihren Suchpfaden angezeigt. Beim ersten Start des Job-Managers steht in diesem Auswahlfeld nur die Verzeichnisgruppe ***EuroCUT Jobs***.

Ein- oder ausgeblendet wird das Auswahlfenster über den Menüpunkt ***Verzeichnisgruppen*** im ***Ansicht*** Menü.

Hinweis: *Die wichtigsten Menüpunkte sind auch über das Kontextsensitive Menü der rechten Maustaste abrufbar.*

Daneben befindet sich ein weiteres Auswahlfeld. Hier stehen zwei Möglichkeiten zur Auswahl.

Wird ***Dateiname*** ausgewählt und in dem Eingabefeld rechts daneben zum Beispiel der Buchstabe ***a*** eingegeben, springt die Job-Manager Markierung zum ersten Job, der mit einem ***a*** beginnt.

Wird ***Dateidatum*** ausgewählt und in dem Eingabefeld rechts daneben zum Beispiel der ***4. April 2002*** als Startdatum gewählt, springt die Job-Manager Markierung zum ersten Job, der an diesem Datum erstellt worden ist.

Ein- oder ausgeblendet wird dieses Auswahlfenster über das ***Ansicht*** Menü und hier den Menüpunkt ***Suchmaske***.

Im linken Bereich unterhalb der Verzeichnisgruppenanzeige befindet sich das Verzeichnisgruppenfenster. Hier werden alle ***Verzeichnisgruppen***, deren ***Suchpfade***, sowie alle ***Suchen*** angezeigt.

Rechts daneben befindet sich das Job-Manager ***Vorschaufenster***, in welchem die gefundenen Vorschaubilder der Dateien, der ausgewählten Verzeichnisgruppen oder Suchpfade, angezeigt werden.

In der linken unteren Eckes des Desktops befindet sich die Job-Manager ***Suchmaske***.
Hier können eigene Suchmasken definiert und editiert werden.

Hinweis: *Beim ersten Start des Job-Managers wird die Suchmaske nicht angezeigt. Ein- oder ausgeblendet wird diese Suchmaske über das* ***Ansicht*** *Menü und hier den Menüpunkt* ***Suchmaskeansicht****.*

Zwei Suchmasken stehen dem Anwender nach dem ersten Start des Job-Managers zur Verfügung.

Suchmaske 1: Suche nach ***Firma***
Suchmaske 2: Suche nach ***Auftrags-Nr.***

Firma und ***Auftrags-Nr.*** sind Felder aus der EuroCUT Job-Info.

Die ***Suchpfadanzeige*** zeigt alle vorhandenen, sowie alle neu angelegten Suchpfade an.

In dem Feld ***Auswahl*** kann eingestellt werden mit welcher Abfrageoption der ausgewählte Suchpfad durchsucht werden soll.

Ein- oder ausgeblendet wird die ***Pfadauswahl*** über das ***Ansicht*** Menü und hier den Menüpunkt ***Pfadauswahl***.

Umschalten zwischen Vollbild- und Teilbildmodus

Das ***Job-Manager***-Fenster kann in verschiedene Modi geschaltet werden. Standardmäßig wird der Job-Manager im Vollbildmodus gestartet. In den Teilbildmodus schalten Sie, indem Sie die -Schaltfläche aktivieren.
Die Vollbildschaltfläche nimmt dann folgendes Aussehen an:

Im Teilbildmodus kann das Fenster in der vertikalen und horizontalen Ausdehnung verändert werden.
Bewegen Sie hierzu den Mauscursor auf den Außenrand des ***Job-Manager***-Fensters. Der Cursor wandelt sich dann in einen waagerechten Doppelpfeil.
Halten Sie die linke Maustaste gedrückt und verändern Sie die Größe des Job-Managerfensters nach Belieben.

Hinweis: *Nur im Teilbildmodus ist die Funktion* ***Immer im Vorder-grund*** *aktiv.*

Besonders sinnvoll ist der Einsatz des Teilbildmodus im Zusammenspiel mit Plot- oder Grafikprogrammen.
Ist das gewünschte Grafikprogramm und der Job-Manager geöffnet kann der Job-Manager auf der Grafikprogramm-Arbeitsfläche so positioniert werden, dass die Arbeit mit dem Grafikprogramm nicht beeinträchtigt wird.

Wird nun im Job-Manager der Menüpunkt ***Immer im Vordergrund*** aktiviert, so ist der Job-Manager immer sichtbar.

Vorteil: *Alle Jobs, die in den eingestellten Suchpfaden liegen, können direkt per Drag & Drop in das Grafikprogramm gezogen oder auch importiert werden. Die umständliche Suche oder das Öffnen von Jobs über verschiedene Dialoge entfällt hiermit.*

Einzelne oder mehrere Vorschaubilder markieren

Ein Vorschaubild wird markiert, indem der Mauscursor auf das entsprechenden Vorschaubild positioniert und die linke Maustaste gedrückt wird.

Mehrere Jobs können auf zwei Arten markiert werden

1. **Mehrere Jobs einzeln markieren**
   Halten Sie die STRG-Taste gedrückt und markieren Sie die entsprechenden Vorschaubilder nacheinander mit d er linken Maustaste

2. **Mehrere aufeinanderfolgende Jobs markieren**
   Halten Sie die UMSCHALT-Taste gedrückt und markieren Sie das erste und das letzte Vorschaubild der Vorschaubilder welche ausgewählt werden sollen.

Auffinden eines bestimmten Vorschaubildes im Job-Manager-Fenster

Bei einer Vielzahl von Vorschaubildern ist es oft schwierig schnell ein bestimmtes Vorschaubild zu finden. Im Vorschaufenster stehen Ihnen hierzu zwei Möglichkeiten zur Verfügung:

1. **Betätigen der Tasten a-z:**
   Wird zum Beispiel die Taste „a“ betätigt, so wird automatisch das erste Vorschaubild, dessen Dateiname mit einem „a“ beginnt, angezeigt.

2. **Intelligente Scrolleiste**
   Positionieren Sie den Mauscursor auf der ***Scroll***-Schaltfläche und halten Sie die linke Maustaste gedrückt.
   Ziehen Sie die ***Scroll***-Schaltfläche nach oben oder unten, wird der Jobname des gerade aktiven Jobs angezeigt.

   Haben Sie den gesuchten Job gefunden, lassen Sie die Maustaste wieder los. Im Vorschaufenster wird jetzt der so ausgewählte Job als erster in der linken oberen Ecke des Vorschaufensters angezeigt.

Das kontextsensitive Menü der rechten Maustaste im Job-Manager-Vorschaufenster (Mauscursor befindet sich auf dem blauen Hintergrund)

Das Kontextmenü ermöglicht den schnellen Zugriff auf die verschiedenen Funktionen im Vorschaufenster. Das Kontextmenü des Vorschaufensters öffnen Sie, in dem Sie den Mauscursor im farbig unterlegten Bereich des Vorschaufensters positionieren und dann die rechte Maustaste betätigen.

Abb. 143: Das Kontextmenü im Vorschaufenster

Sortierung

Im Menü ***Sortierung*** stehen die folgenden Funktionen zur Auswahl:
Aktivieren Sie den Menüpunkt ***nach Dateiname***, so werden alle Vorschaubilder nach ihrem Dateinamen sortiert.
Die Datei deren Name mit einem ***A*** beginnt steht an der ersten Stelle oder wenn keine Datei mit A beginnt, dann der nächste Buchstabe des Alphabetes.

Beispiel: In einem Verzeichnis liegen vier Dateien, welche nach ihrem Dateinamen sortiert werden sollen.

Meyer, Müller, Wagner, Weller

Da kein Dateiname mit ***A*** beginnt wird der nächste des Alphabetes angezeigt, in unserem Fall ***Meyer***, dann würde ***Müller*** folgen ***Wagner*** und ***Weller*** würden den Schluss bilden.

Aktivieren Sie den Menüpunkt ***nach Datum***, so werden alle Vorschaubilder nach ihrem Erstellungsdatum oder, wenn sie verändert wurden, nach dem Datum der letzten Änderung sortiert.

Aktivieren Sie den Menüpunkt ***nach Dateigröße***, so werden alle Vorschaubilder nach ihrer Dateigröße sortiert.

Aktivieren Sie den Menüpunkt ***nach Verzeichnissen***, so werden alle Vorschaubilder nach der Reihenfolge sortiert, wie sie in den Verzeichnissen des ausgewählten Suchpfades gefunden werden.

Beispiel: Die in folgendem Suchpfad liegenden Dateien sollen nach der Verzeichnisreihenfolge durchsucht werden.

Z:\eins\zwei\drei\...

In obigem Beispiel würden zuerst die Vorschaubilder der Dateien angezeigt werden, welche sich im Verzeichnis ***eins*** befinden würden, dann die aus ***zwei***, usw..

Aufsteigend kann auf alle oben aufgeführten Menüpunkte angewendet werden. Wird zum Beispiel ***nach Dateigröße*** als Sortierung ausgewählt und ***aufsteigend*** aktiviert, so werden alle Vorschaubilder der in diesem Suchpfad liegenden Jobs beginnend beim Kleinsten angezeigt.

Alle selektieren

STRG+A

Wird dieser Menüpunkt ausgewählt, so werden alle Dateien, welche sich in der ausgewählten Verzeichnisgruppe befinden selektiert.

Alle deselektieren

Wird dieser Menüpunkt ausgewählt, so werden alle Dateien, welche vorher selektiert waren deselektiert.

Selektion umkehren

STRG+A

Wird dieser Menüpunkt ausgewählt, so werden alle Dateien, welche vorher selektiert waren, deselektiert oder umgekehrt.

Versteckte Dateien anzeigen

STRG+D

Dieser Menüpunkt ist nur dann aktiv, wenn in einer Verzeichnisgruppe, nach Dateien gesucht wurde, welche das Suchkriterium nicht erfüllt haben und nicht angezeigt werden.

Beispiel: Eine Verzeichnisgruppe enthält 30 Dateien. Zehn dieser Dateien beginnen mit dem Buchstaben ***A***.
Die restlichen zwanzig Dateien beginnen mit irgendwelchen anderen Buchstaben. Nun wird eine Suche definiert, die nach allen Dateien sucht, deren Dateiname mit einem ***A*** beginnt.

Als Ergebnis dieser Suche werden die zehn Dateien angezeigt, deren Dateiname mit einem ***A*** beginnt. Die restlichen zwanzig Dateien werden nicht im Vorschaufenster angezeigt.

Wird der Menüpunkt ***Versteckte Dateien anzeigen*** ausgewählt, so werden alle Dateien angezeigt, die in dieser Verzeichnisgruppe liegen.

Das kontextsensitive Menü der rechten Maustaste im Job-Manager-Vorschaufenster (Mauscursor befindet sich auf einem Vorschaubild)

Dieses Kontextmenü ermöglicht den schnellen Zugriff auf die verschiedenen Funktionen der Dateiverarbeitung. Dieses Kontextmenü öffnen Sie, in dem Sie den Mauscursor auf einem Vorschaubild positionieren und dann die rechte Maustaste betätigen.

Abb. 144: Das Kontextmenü der Vorschaubilder im Vorschaufenster

Datei öffnen
Öffnet die Datei mit der für das Dateiformat registrierten Anwendung.

Datei importieren
Importiert die Datei mit der für das Dateiformat registrierten Anwendung.

Senden an...
Startet das Standard eMail - Programm (falls vorhanden) und bereitet eine eMail mit der Datei als Attachement vor.

Datei kopieren...
Kopiert die ausgewählte(n) Datei(en) in das gewünschte Verzeichnis.

Datei verschieben...
Verschiebt die ausgewählte(n) Datei(en) in das gewünschte Verzeichnis.

Datei löschen...
Löscht die ausgewählte(n) Datei(en) und legt diese im Papierkorb ab. Werden die Dateien aus dem Papierkorb gelöscht, so können sie nicht wieder hergestellt werden.

Vorschaubild neu lesen
Die Vorschaubilder werden neu gelesen.

Vorschaubild drucken
Die Vorschaubild(er) werden gedruckt

Befehle nur für EuroCUT Jobs:
Jobinfo editieren
Jobinfo drucken

Die *Job-Manager* Menüs

Das *Datei* Menü

Der *Neu...*-Befehl

Mit dem ***Neu***-Befehl öffnen Sie eine neue Job-Manager Datei. Der Job-Manager Desktop und die Arbeitsfläche werden mit den Standardeinstellungen geöffnet. Suchpfade, -masken und Einstellungen müssen neu definiert werden.

Der *Öffnen...*-Befehl

Mit diesem Befehl werden Dateien, die im Job-Manager Format (*.jmn) auf Ihrer Festplatte oder auf einer CD-ROM abgespeichert wurden, auf die Job-Manager Arbeitsfläche geladen. Diese Dateien können nun weiter bearbeitet werden.

Der *Speichern*-Befehl

Mit diesem Befehl speichern Sie den aktuellen Job ab. Ist der entsprechende Job schon einmal abgespeichert worden, so wird der angegebene Dateiname und das Verzeichnis beibehalten und es wird kein Dialog zur Zielverzeichnisauswahl geöffnet, sondern der Job wird direkt in das vorherige Verzeichnis geschrieben.

Hinweis: *Die alte Version des Jobs wird überschrieben, so dass diese Datei nicht wieder hergestellt werden kann.*

Beim ersten Speichern eines Jobs wird immer ein Dialog zur Zielverzeichnisauswahl geöffnet. Hier kann das gewünschte ***Zielverzeichnis*** in dem der Job gespeichert werden soll, sowie der ***Dateiname*** des Jobs angegeben werden.

Der *Speichern unter...*-Befehl

Mit diesem Befehl speichern Sie eine neue Datei unter einem von Ihnen gewählten Dateinamen in ein von Ihnen gewünschtes Zielverzeichnis.
Dieser Befehl dient auch zur Änderung des Dateinamens und / oder eines Verzeichnisses bereits bestehender Dateien.

Wollen Sie zum Beispiel einen Job, der aus Teilen eines bereits bestehenden Jobs aufgebaut ist, abspeichern, ohne dass Ihnen die alte Fassung verloren geht.
Dann wählen Sie den Befehl ***Speichern unter...*** und Sie können die neue Datei unter einem anderen Namen in ein neues Verzeichnis abspeichern.

Der Befehl ***Speichern unter...*** ist auch dann zu wählen, wenn Sie die aktuelle Datei auf einen Datenträger speichern wollen.

Der *Festplatten durchsuchen...*-Befehl

Der ***Festplatten durchsuchen...***-Befehl öffnet den Job-Manager ***Dateien Suchen***-Dialog. Dieser Dialog ermöglicht das Auffinden aller auf Ihrem PC oder im Netzwerk befindlichen Grafik-, Text- oder auch sonstiger Dateien.
Gesucht werden kann standardmäßig nach den unter ***Suchen nach:*** stehenden Formaten. Soll nach weiteren Formaten gesucht werden, so können diese im ***Optionen*** Menü und hier im Menüpunkt ***Dateiformate*** in den Job-Manager eingetragen werden.

Abb. 145: Der Job-Manager *Dateien suchen*-Dialog

Im oberen Bereich des Dialoges befindet sich die mit ***Suchen in*** überschriebene Eingabezeile. Hier können Sie manuell das gewünschte Verzeichnis, die Festplatte oder das Netzlaufwerk eintragen, welches durchsucht werden soll.

Betätigen Sie die [...]-Schaltfläche rechts neben der Eingabezeile, so wird der Dialog zur Verzeichnisauswahl geöffnet.

Abb. 146: Dialog zur Verzeichnisauswahl

Wählen Sie hier das Verzeichnis oder den Netzwerkzweig aus, welcher durchsucht werden soll und bestätigen Sie den Dialog in dem Sie die ***OK***-Schaltfläche betätigen.
Der ausgewählte Pfad oder das Verzeichnis erscheint jetzt in der Eingabezeile.

Wird nun die ***Suchen***-Schaltfläche aktiviert, so wird der eingestellte Pfad nach den zuvor ausgewählten Formaten durchsucht.

Links neben der ***Suchen***-Schaltfläche wird der Status der Suche angezeigt. Wird kein Format ausgewählt, so ist die ***Suchen***-Schaltfläche nicht aktiv.
Mit der [+]-Schaltfläche lassen sich Verzeichnisse, wie oben beschrieben auswählen. Sie werden nur zu den schon eingegebenen Verzeichnissen hinzugefügt.

Das Betätigen der ***Alle Festplatten***-Schaltfläche trägt automatisch alle lokalen Festplatten Ihres Systems in die Eingabezeile ein.

Das Auswahl-Fenster, welches mit ***Suchen nach*** überschrieben ist, dient zur Auswahl bestimmter Datei-Formate. Voreingetragen sind hier alle Formate, die der Job-Manager nach einer Neuinstallation standardmäßig zur Verfügung stellt.
Werden neue Dateiformate im Job-Manager angelegt, so werden auch diese hier angezeigt und können ausgewählt werden.

Ein Doppelklick mit der linken Maustaste auf ein bestimmtes Format aktiviert dieses.
Wird nochmals ein Doppelklick mit der linken Maustaste darauf ausgeführt, so wird das zuvor aktivierte Format deaktiviert.
Die drei Schaltflächen unterhalb des Fensters dienen zur schnelleren Auswahl oder Deaktivierung von Dateiformaten.

So können mir der ***Alle***-Schaltfläche alle vorhandenen Formate in die Suche einbezogen werden.

Die ***keine***-Schaltfläche deaktiviert alle zuvor markierten Formate und die ***umkehren***-Schaltfläche kehrt die Auswahl um.

Die Suche wird gestartet, in dem die ***Suchen***-Schaltfläche betätigt wird.

In dem mit ***Gefundene Verzeichnisse*** überschrieben Feld werden nach der Suche alle gefundenen Pfade angezeigt.

Die gefundenen Dateien werden nach Formaten sortiert angezeigt, d.h. alle gefundenen TIFF-Dateien, mit ihrem zugehörigen Pfaden, werden unter **TIFF-Bitmap .tif** abgelegt.

Alle gefundenen JPEG-Dateien, mit ihrem zugehörigen Pfad, werden unter **JPEG-Bitmap .jpg** abgelegt.

Wird jetzt ein Klick mit der linken Maustaste auf das PLUS-Zeichen vor **TIFF-Bitmap .tif** durchgeführt, so werden alle Verzeichnisse angezeigt, in denen TIFFS gefunden wurden.

Wird ein Klick mit der linken Maustaste auf das PLUS-Zeichen vor **JPEG-Bitmap .jpg** durchgeführt, so werden alle Verzeichnisse angezeigt, in denen JPEG-Dateien gefunden wurden.

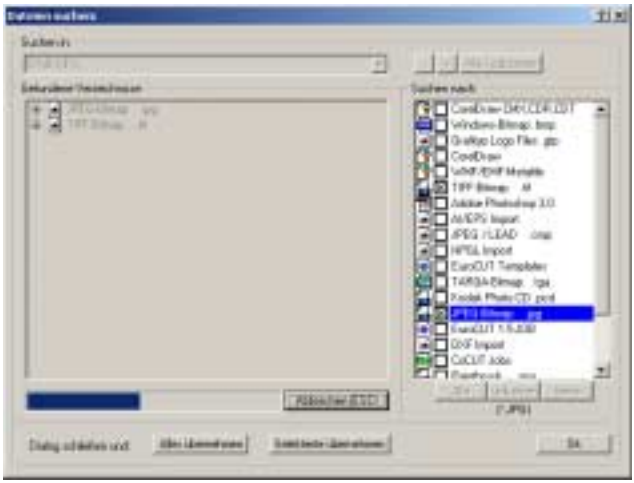


Abb. 147: Der Job-Manager *Dateien suchen*-Dialog

In Abb. 147 wird der ***Dateien suchen...***-Dialog während einer Suche gezeigt. Die ***Suchen***-Schalfäche wird während einer Suche durch die ***Abbrechen***-Schaltfläche ersetzt. Links neben der Schaltfläche befindet sich die Statusanzeige der Suche. Wird die Suche abgebrochen, so werden nur die Verzeichnissgruppen und Pfade angezeigt, welche bis zur Unterbrechung der Suche gefunden wurden.

In Abb. 147 sieht man in dem mit ***Gefundene Verzeichnisse*** überschriebenen Fenster, dass nach erfolgreicher Suche, zwei Gruppen (***JPEG-Bitmap .jpg*** und ***TIFF-Bitmap .tif)*** angezeigt werden. Gruppen erkennt man an dem PLUS-Zeichen vor dem Gruppennamen.

Wird nun ein einfacher Klick mit der linken Maustaste auf das PLUS-Zeichen vor ***JPEG-Bitmap .jpg*** ausgeführt, so wird das Baumelement aufgeklappt und alle gefundenen TIFF-Dateien, mit den Verzeichnissen in welchen Sie liegen, werden angezeigt.

Genauso verfahren Sie auch bei der JPEG-Gruppe oder bei anderen Gruppen, welche nach erfolgreicher Suche in diesem Fenster angezeigt werden.

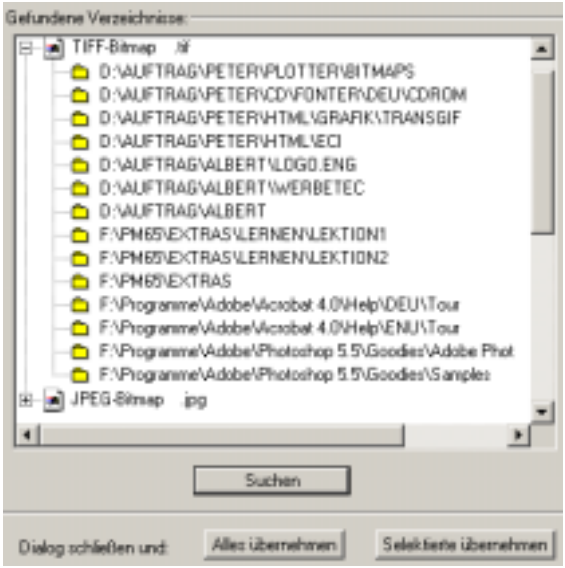


Abb. 148: Ausschnitt des *Gefundenen Verzeichnisse*-Fensters

In Abb. 148 sehen Sie einen Ausschnitt des ***Gefundenen Verzeichnisses***-Fensters. Im oberen Teil des Ausschnittes wird der ***TIFF-Bitmap-Ordner*** mit seinen Unterverzeichnissen angezeigt.
Mehrere Verzeichnisse markieren Sie in diesem Dialog ***einzeln***, indem Sie die gewünschten Verzeichnisse, bei gedrückt gehaltener STRG-Taste, mit einem Klick der linken Maustaste auswählen.

Mehrere Verzeichnisse auf einmal markieren Sie, indem Sie den Mauscursor auf das erste Verzeichnis der zu markierenden bewegen und einmal die linke Maustaste drücken. Dann drücken Sie die UMSCHALT-Taste und halten diese gedrückt.
Markieren Sie nun mit der linken Maustaste das letzte Verzeichnis und die ganze Gruppe ist markiert.

Wird nun die rechte Maustaste gedrückt, so wird das kontext-sensitive Menü geöffnet.

Wird der erste Menüpunkt ***zur Gruppe hinzufügen*** ausgewählt, wird ein weiteres Popup Menü geöffnet und die markierten Verzeichnissen können zu einer bestehende Gruppe hinzugefügt oder in eine neue Gruppe gespeichert werden.

Bereits bestehende Gruppen werden im unteren Teil dieses Popupmenüs angezeigt.

Einen neuen Namen für eine Gruppe vergeben Sie, in dem Sie den gewünschten Namen einfach in das Eingabefeld schreiben und den Dialog mit OK bestätigen.
Die Verzeichnisse werden dann unter diesem Namen in das Fenster der Verzeichnisgruppen des Job-Managers übernommen werden.

Wird der Menüpunkt ***Automatisch hinzufügen*** ausgewählt, so wird automatisch eine neue Verzeichnisgruppe hinzugefügt, die dasselbe Verzeichnis enthält, z.B. wird ein Verzeichnis oder mehrere aus der Gruppe ***TIFF-Bitmap*** markiert und es wird ***Automatisch hinzufügen*** ausgewählt, so wird eine neue Verzeichnisgruppe namens ***TIFF-Bitmap*** angelegt und die ausgewählten Verzeichnisse in diese Verzeichnisgruppe geschrieben.

Hinweis: *Der Menüpunkt* ***Zusammenfassen*** *ist nur dann aktiv, wenn mindestens zwei Verzeichnisse ausgewählt sind. Es können nur Verzeichnisse zusammengefasst werden, die in derselben Gruppe liegen.*

Die Anwendung dieses Menüpunktes ist dann besonders sinnvoll, wenn mehrere Verzeichnisse dieselbe Struktur haben.
So beginnen zum Beispiel in Abb. 148 die ersten vier Verzeichnisse alle mit D:\Auftrag\Peter\.... Nach dem Verzeichnis ***Peter*** ändern sich die darunter liegenden Verzeichnisse.
Wählt man nun den Menüpunkt ***Zusammenfassen*** aus, so werden diese vier Verzeichnisse unter dem Verzeichnis ***D:\Auftrag\Peter*.**** zusammengefasst.

Hinweis: *Alle zusammengefassten Verzeichnisse werden als nur ein Verzeichnis betrachtet, d.h. wenn später im Hauptfenster des Job-Managers, z. B. Suchabfragen für das Verzeichnis erstellt werden, dann gelten diese für alle in* ***D:\Auftrag\Peter*.**** *zusammengefassten Verzeichnisse.*
Die zusammengefassten Verzeichnisse können nicht mehr einzeln behandelt werden.

Wird die ***Alles übernehmen-Schaltfläche*** betätigt, so werden alle gefundenen Verzeichnisse in das Job-Manager Fenster übernommen.

Wird die ***Selektierte übernehmen-Schaltfläche*** betätigt, so werden alle markierten Verzeichnisse in das Job-Manager Fenster übernommen.

Druckereinrichtung

Wird dieser Menüpunkt aktiviert, so wird der Job-Manager-***Druckdialog*** geöffnet. Hier erhalten Sie eine Auflistung aller Drucker, welche auf Ihrem System installiert sind.
Wählen Sie hier den von Ihnen gewünschten Drucker aus.

Um weitere Einstellungen für die Druckausgabe vorzunehmen aktivieren Sie die ***Einrichten***-Schaltfläche.

Der Dialog, der nun geöffnet wird entspricht dem Menüpunkt ***Eigenschaften*** im jeweiligen Druckerdateimenü.

Hinweis: *Der* ***Druck****-Dialog, der durch Betätigen die* ***Einrichten****-Schaltfläche geöffnet wird, ist abhängig vom geladenen Druckertreiber und wird aus diesem Grund hier nicht näher erläutert.*

Beenden

Wird dieser Menüpunkt Ausgewählt, so wird der Job-Manager geschlossen und die letzten Änderungen gespeichert.

Das *Optionen* Menü

Verzeichnisgruppe hinzufügen

Wird dieser Menüpunkt aktiviert, so wird der folgende Dialog geöffnet:

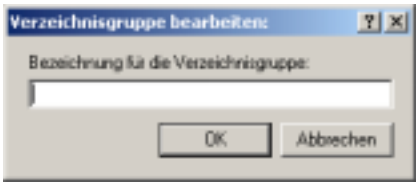


Abb. 149: Dialog zur Namensvergabe einer neuen Verzeichnisgruppe

In die mit ***Bezeichnung für die Verzeichnisgruppe*** überschriebenen Befehlszeile tragen Sie den Namen für die neue Verzeichnisgruppe ein und übernehmen die Eingabe mit OK.

Betätigen der ***Abbrechen***-Schaltfläche verwirft die Eingabe, ohne eine neue Verzeichnisgruppe anzulegen.
Dieser Menüpunkt steht Ihnen auch im Kontextmenü der rechten Maustaste zur Verfügung.

Suchpfad hinzufügen

Wird dieser Menüpunkt aktiviert, so wird der Suchpfad ***hinzufügen***-Dialog geöffnet.

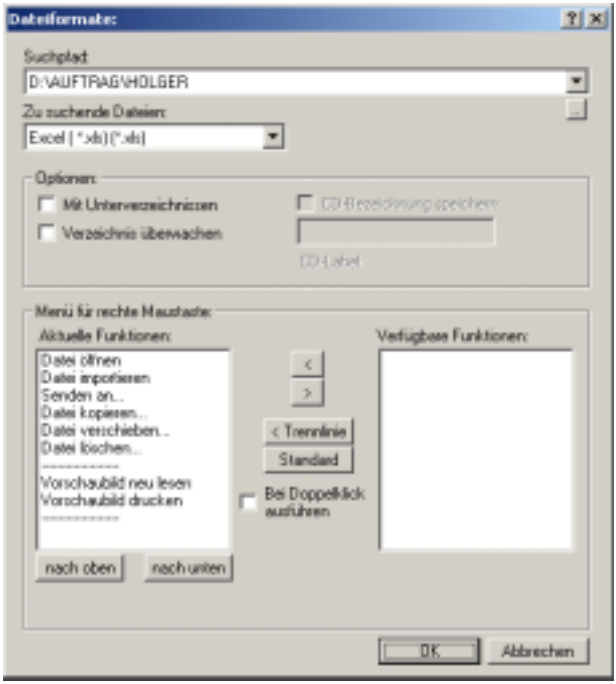


Abb. 150: Dialog zum Hinzufügen neuer Suchpfade

Im oberen Teil des Dialoges wird der Suchpfad eingetragen. Rechts daneben befindet sich ein Dreieck dessen Spitze nach unten zeigt. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf dieses Dreieck, so werden alle bestehenden Suchpfade angezeigt.

Soll ein anderer Suchpfad als die vorhandenen eingetragen werden, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die ... Schaltfläche.

Der folgende Dialog wird geöffnet:

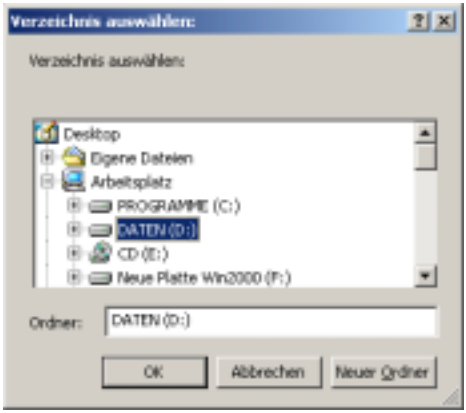


Abb. 151: Dialog zur Verzeichnisauswahl

Wählen Sie hier das Verzeichnis oder den Netzwerkzweig aus, welcher durchsucht werden soll und bestätigen Sie den Dialog in dem Sie die ***OK***-Schaltfläche betätigen.
Der ausgewählte Pfad oder das Verzeichnis erscheint jetzt in der Eingabezeile.

Unter ***Zu suchende Dateien:*** wählen Sie das Format aus, nach welchem das zuvor eingestellte Verzeichnis durchsucht werden soll.
In dem mit ***Optionen*** überschriebenem Bereich können die folgenden Einstellungen durchgeführt werden:

Wir ***mit Unterverzeichnissen*** aktiviert, so werden alle Unterverzeichnisses des zuvor eingestellten Verzeichnisses mit durchsucht.

Hinweis: *Die* ***Verzeichnis überwachen****-Funktion ist hier nicht aktiv, weil nur einzelne Verzeichnisse überwacht werden können.*

Wird die Funktion ***Verzeichnis überwachen*** ausgewählt, so wird das entsprechende Verzeichnis überwacht, d.h., wenn eine neue Datei in diesem Verzeichnis gespeichert wird, so erkennt der Job-Manager dies automatisch und zeigt die neue Datei mit an.

Die Funktionen ***CD-Bezeichnung speichern*** und ***CD-Label*** sind nur dann aktiv, wenn Dateien von einer CD gesucht werden.

Im unteren Bereich des Dialoges kann das kontextsensitive Menü der rechten Maustaste mit verschiedenen Funktionen belegt werden.

Abb. 152: Ausschnitt aus dem *Dateiformat*-Dialog

Unter ***aktuelle Funktionen*** werden die Funktionen aufgelistet, die im Kontextmenü zur Verfügung stehen.
Jeder Suchpfad kann mit seinem eigenen Kontextmenü versehen werden.

Beispiel: Ein Suchpfad enthält nur Dateien, welche per eMail verschickt werden sollen. Hier würden als Kontextmenü zwei Funktionen reichen. Als erste Funktion würde man ***Öffnen*** wählen, um die zu verschickende Datei noch einmal kurz zu prüfen. Als zweite Funktion würde man sich für ***Senden an...*** entscheiden. Die restlichen Funktionen werden hier nicht benötigt.

Die Schaltfläche mit der Pfeilspitze nach links verschiebt Funktionen zu den ***Aktuellen Funktionen***. ***Aktuelle Funktionen*** sind die Funktionen, welche später im Kontextmenü zur Verfügung stehen

Die Schaltfläche mit der Pfeilspitze nach links verschiebt Funktionen auf die Seite der ***Verfügbaren Funktionen***. ***Verfügbare Funktionen*** sind Funktionen, welche später nicht im Kontextmenü zur Verfügung stehen.

Die ***Trennlinie***-Schaltfläche dient zum Einfügen von Trennlinien zwischen einzelnen Funktionen, wodurch eine übersichtlichere Gestaltung des Kontextmenüs erreicht werden kann.

Wurde das Standard Kontextmenü geändert, d. h. verschiedene Funktionen herausgenommen, so kann der Originalzustand des Kontextmenüs durch betätigen der ***Standard***-Schaltfläche wieder hergestellt werden.

Wird die Funktion ***Bei Doppelklick ausführen*** aktiviert, so wird die Funktion des Kontextmenüs nur bei einem Doppelklick der rechten Maustaste ausgeführt.

Mit der Schaltflächen ***nach oben*** oder ***nach unten*** können Menüpunkte oder Trennlinien an beliebige Positionen verschoben werden.

Dateiformate

Über den Menüpunkt ***Dateiformate*** können neue Formate in den Job-Manager aufgenommen und wieder gelöscht werden.

Hinweis: *Neu hinzugefügte Formate werden im Vorschaufenster ohne Vorschau, nur mit ihrem Dateinamen, angezeigt.*

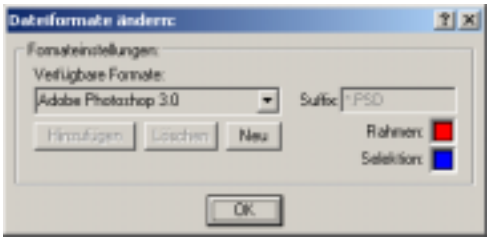


Abb. 153: Dialog zum Hinzufügen oder Löschen von Dateiformaten

Im linken Bereich des Dialoges werden bestehenden Formate angezeigt und neue Formate eingetragen. Rechts daneben wird die Endung, das Suffix des jeweiligen Formates angezeigt.

Darunter kann die Rahmenfarbe der Vorschaubilder, sowie die Selektionsfarbe per Doppelklick in das Farbfeld festgelegt werden.

Hinweis: *Nur neu definierte Formate können auch wieder gelöscht werden.*

Font einstellen...

Wird dieser Menüpunkt aktiviert, so wird der folgende Dialog geöffnet:

Abb. 154: Dialog zur Schriftauswahl und -darstellung im Vorschaufenster

Im oberen Teil des Dialoges können die Schriftart, der Schriftschnitt und der Schriftgrad der Unterschriften der Vorschaubilder im ***Job-Manager*** Vorschaufenster eingestellt werden.

Im unteren Teil des Dialoges können zusätzlich weitere Einstellungen durchgeführt werden.

So kann die Bildunterschrift durch- oder unterstrichen dargestellt oder die Schriftfarbe frei gewählt werden.
Dies alles dient zur einfachen optischen Erkennung/Unterscheidung der Vorschaubilder.

Unter ***Skripts*** kann ausgewählt werden welche Darstellung der Unterschrift bevorzugt wird, so würde zum Beispiel ein Engländer ***westlich*** wählen und ein Araber ***arabisch***.

Sprache einstellen...

Wird dieser Menüpunkt aktiviert, so wird der Dialog zur Sprachauswahl geöffnet:

Abb. 155: Dialog zur Sprachauswahl

Hier kann ausgewählt werden in welcher Sprache die Menüs und Dialoge des Job-Managers erscheinen sollen.
Klicken Sie einfach auf den Pfeil, der nach unten zeigt und wählen Sie die gewünschte Sprache aus.

Backup erzeugen...

Wird dieser Menüpunkt aktiviert, so wird der ***Backup***-Dialog geöffnet:

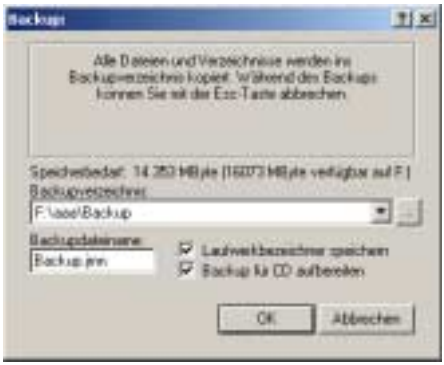


Abb. 156: Job-Manager *Backup*-Dialog

Wählen Sie in dem mit ***Backupverzeichnis*** überschriebenen Eingabefeld das Verzeichnis oder den Datenträger aus, in das die Daten gesichert werden sollen.

Darunter wird der ***Dateiname*** des Backups eingetragen.
Backup-Dateien haben immer die Endung *.jmn.
Rechts daneben kann ausgewählt werden, ob die Laufwerksbezeichner mit gespeichert werden sollen oder nicht. Standardmäßig ist diese Option abgeschaltet.

Hinweis: *Aktiviert werden sollte diese Option nur, wenn zwei Pfade mit den selben Suchverzeichnissen, aber unterschiedlichen Laufwerksbezeichnern vorhanden sind, damit diese von der Backup Routine unterschieden werden können.*

Wird die Option ***Backup für CD aufbereiten*** aktiviert, so werden die Daten und der Job-Manager selbst auf die CD kopiert.

Hinweis: *Der Backup kann mit der ESC-Taste unterbrochen werden.*

Vorschaucache löschen

Die Vorschaubilder, die der Job-Manager erzeugt werden in einem Cache (Zwischenspeicher) gespeichert, damit schneller auf sie zugegriffen werden kann.

Wann sollte der Vorschaucache gelöscht werden?
Der Vorschaucache sollte dann gelöscht werden, wenn eine *.jmn-Datei gelöscht wurde. Die Suchpfade und Verzeichnisse der Vorschaubilder existieren nicht mehr, die Bildinformationen stehen noch im Cache, werden jedoch nicht mehr benötigt.

Wird der Vorschaucache gelöscht, so müssen die Vorschaubilder der einzelnen Suchpfade im Vorschaufenster wieder neu eingelesen werden, was je nach Anzahl der Vorschaubilder einige Zeit in Anspruch nehmen kann.

Das *Ansicht* Menü

Im Job-Manager ***Ansicht*** Menü kann das Erscheinungsbild des Job-Managers angepasst werden.
So können hier die Symbolleiste, die Statusleiste, die Pfadauswahl, die Verzeichnisgruppen, die Suchmaske und die Suchmaskenansicht, an- oder abgeschaltet werden.

Wird der Menüpunkt ***Job-Manager im Vordergrund*** aktiviert, so bleibt der Job-Manager immer im Vordergrund.
Diese Funktion eignet sich besonders gut für die Zusammenarbeit mit EuroCUT Professional.

Das Job-Manager-Fenster kann dann im Teilbildmodus so positioniert werden, dass die Arbeitsfläche von EuroCUT/ Professional dem Anwender im vollen Umfang zur Verfügung steht, aber auch der Job-Manager zu sehen ist.

Vorteil: *Zu bearbeitende Jobs können schnell gefunden geöffnet oder in EuroCUT/EuroCUT Professional gezogen werden.*

Das *?* Menü

Ein Klick auf das ***?*** Menü öffnet den ***Info über Job-Manager***-Dialog. Hier wird der Versionsstand Ihrer Job-Manager Version angezeigt, sowie die Anzahl der gespeicherten Dateien und der hierfür notwendige Speicherplatz.

Die Tastenbelegung im Job-Manager

Taste	**Funktion**
rechte Maustaste (Mauscursor steht auf Vorschaubild)	Kontextsensitives Menü der Vorschaubilder
rechte Maustaste (Mauscursor steht im Vorschaufenster)	Kontextsensitives Menü des Vorschaufensters
UMSCHALT+	
EINGABE	Laden in EuroCUT
linke Maustaste	Jobs markieren von - bis
STRG+	
N	Datei Neu
O	Datei Öffnen
S	Datei Speichern
F	Festplatten Durchsuchen
Linke Maustaste	Bilder einzeln markieren

2.4.2 ohne Job Manager

Das Öffnen von EuroCUT-Jobs ohne den JobManager geschieht über das ***Datei*** Menü.
Der Menüeintrag ***Datei öffnen*** aktiviert den folgenden Dialog:

Abb. 157: Der *Job öffnen...*-Dialog

Unter ***Suchen in*** kann der Pfad eingestellt werden, welcher durchsucht werden soll.

Beim ersten Öffnen dieses Dialoges ist die -Schaltfläche noch nicht aktiv. Sie wird erst dann aktiv, wenn der zu durchsuchende Pfad geändert wurde. Betätigen dieser Schaltfläche springt man in den nächst höheren Pfad.
Durch das Betätigen der -Schaltfläche gelangt man in den nächst tiefern Pfad.

Wird die -Schaltfläche betätigt, so wird in dem momentan aktiven Verzeichnis ein neues angelegt.

Durch Betätigen der -Schaltfläche kann eingestellt werden, mit welchen Informationen und wie Dateien angezeigt werden sollen.

Im Feld ***Dateiname*** wird die aktuell ausgewählte Datei/Job angegeben. In dem darüberliegenden Listenfeld erscheinen alle Dateien im EuroCUT-Job-Format, die in dem gewählten Verzeichnis abgelegt wurden.

Das ***Dateiformat*** ist in diesem Dialog auf EuroCUT-Job voreingestellt. Mit dem Dateiformat ***Mustervorlage*** (Endung ***JTP***), können Jobs, die als Vorlage abgespeichert worden sind , wieder geöffnet werden. Als Job-Name wird wieder „unbenannt“ angezeigt.
Das Dateiformat ***Referenz-Job*** (Endung ***JRF***) lädt die Dateien, welche mit einem Treiber gespeichert weurden..

Im unteren Bereich des Dialoges werden die Informationen, die zu diesem Job in die Job-Info eingetragen wurden, angezeigt. Der Umfang dieser Informationen ist abhängig von den in der Job-Info eingetragenen Informationen.

Die Vorschau des Jobs kann im Vollbild- oder im Umrissmodus erfolgen. Enthält der Job Bilder (JPG, PCX, ...) so kann die Vorschau natürlich nicht in den Umrissmodus geschaltet werden.

Rechts neben dem Vorschaufenster wird die Jobgröße, das – Format und das Datum der letzten Änderung angezeigt.

Mit ENTF kann eine ausgewählte Datei direkt, nach Sicherheitsabfrage, gelöscht werden.

2.5 Jobs speichern

Mit diesem Befehl sichern Sie den aktuellen Job ab. Wurde der Job bereits einmal gespeichert, dann wird der vorher vergebene Dateiname und dessen Suchpfad beibehalten. Die vorherige Version des Jobs wird überschrieben, so dass diese Version nicht wieder hergestellt werden kann.

Haben Sie einen neuen Job erstellt, der noch nicht zuvor abgespeichert wurde, wird automatisch der ***Job-Info***-Dialog und dann der ***Job speichern unter...***-Dialog aufgerufen.

Hinweis: *Der Befehl* ***Speichern unter...*** *ist auch dann zu wählen, falls Sie den aktuellen Job im Netz speichern wollen. Unter Laufwerke ist dann das entsprechende Netzlaufwerk anzugeben.*

Der Menüeintrag ***Job speichern...*** aktiviert den folgenden Dialog:

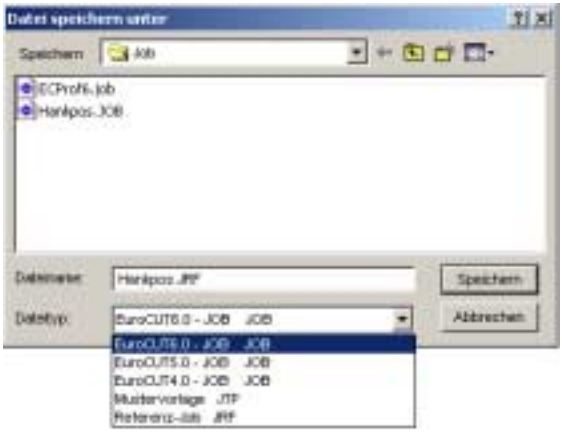


Abb. 158: Der *Job speichern...*-Dialog

Unter ***Speichern*** kann das Verzeichnis ausgewählt werden, in welchem der JOB gespeichert werden soll.

Beim ersten Öffnen dieses Dialoges ist die -Schaltfläche noch nicht aktiv. Sie wird erst dann aktiv, wenn der zu durchsuchende Pfad geändert wurde. Betätigen dieser Schaltfläche springt man in den nächst höheren Pfad.
Durch das Betätigen der -Schaltfläche gelangt man in den nächst tiefern Pfad.

Wird die -Schaltfläche betätigt, so wird in dem momentan aktiven Verzeichnis ein neues angelegt.

Durch Betätigen der -Schaltfläche kann die eingestellt werden, mit welchen Informationen und wie Dateien angezeigt werden sollen.

Unter ***Dateiname*** wird der Name des Jobs angegeben. In dem darüberliegenden Listenfeld erscheinen alle Dateien im EuroCUT-Job-Format, die in dem gewählten Verzeichnis abgelegt wurden.

Der ***Dateityp*** ist in diesem Dialog auf EuroCUT-Job voreingestellt.
Es kann im EuroCUT 4, 5 oder 6-Format gespeichert werden.
Mit dem Dateiformat ***Mustervorlage*** (Endung JTP), können Jobs, als Vorlage abgespeichert werden.

Das Dateiformat ***Referenz-Job*** (Endung ***JRF***) speichert die Job-Datei mit dem Treiber mit dem sie geschnitten wurde.

Mit ENTF kann eine ausgewählte Datei direkt, nach Sicherheitsabfrage, gelöscht werden.

2.6 Die Job-Info

Die Job-Info kann auf drei Arten geöffnet werden:

1. Über das ***Bearbeiten*** Menü/Menüpunkt ***Job-Info***
2. Automatisch beim Speichern eines neuen Jobs
3. Über gleichnamigen Menüpunkt im kontextsensitiven Menü (rechte Maustaste)

Abb. 159: Der *Job-Info* Dialog

Mit der Job-Info haben Sie die Möglichkeit zu jedem Job zusätzliche Informationen abzuspeichern.

Diese Informationen können Sie ausdrucken und zur Fakturierung oder als Arbeitsbegleitzettel einsetzen.

Wird die Job-Info gedruckt, wird auch der komplette Pfad, in dem der Job abgelegt wurde, mit ausgedruckt.

Neben Informationen wie z.B. ***Auftrags-Nr.*** und ***Firmenadresse*** gibt die Job-Info Aufschluss über das verwendete ***Material***, ***Dauer*** der Herstellung, ***Anzahl*** der geschnittenen/gedruckten Jobs, sowie den dafür vorgesehen Preis.

Im ***Memo***-Feld können stichwortartig Bemerkungen abgelegt werden.

Hinweis: *Die Folien-Informationen der Job-Info von EuroCUT 4-Jobs werden jetzt automatisch ins Memo-Feld der Job-Info übernommen.*

Im Menü ***Grundeinstellungen/***Menüpunkt ***Job-Info*** kann die Job-Info um beliebig viele Felder erweitert werden.

Hinweis: *Die Informationen unter dem Feld* ***Materialien*** *werden nur dann automatisch eingefügt, wenn Sie im* ***Layereinstellungen-****Dialog den entsprechenden Farblayer mit diesen Informationen bestückt und die passende Paletten beim Entwurf ausgewählt haben.*
Weitergehende Informationen hierüber finden Sie in dem Kapitel „Der ***Layereinstellungen****-Dialog“, Seite 72 ff..*

Tip: *Den Wechsel zwischen den einzelnen Feldern nehmen Sie am schnellsten mit der* TABULATOR*-Taste vor.*

2.7 Die Job-Kalkulation

Mit Hilfe der Job-Kalkulation können auf einfachste Weise Vorkalkulationen erstellt werden.
Besonders gut eignet sich die Job-Kalkulation zur Berechnung anfallender Materialkosten.

Im ***Kalkulations***-Dialog kann der Anwender zwischen verschiedenen Anzeigemodi umschalten, wobei Grafik- oder Textobjekt gleichen Materials, gleicher Fonthöhe oder Schriftart zusammengefasst werden.
Für jede dieser Auswahlmöglichkeiten kann eine entsprechende Liste gedruckt werden, die der Anwender dann nur noch mit seinen Preisen füllen muss.

Hinweis: *Die Job-Kalkulation kann auch über den* ***Drucken****-Dialog ausgedruckt werden.*

Den ***Kalkulation***-Dialog öffnen Sie über den gleichnamigen Menüpunkt im ***Bearbeiten*** Menü.

Abb. 160: Der *Job-Kalkulations*-Dialog

Enthält ein Job Gruppen oder Kombinationen mit Textobjekten wird dies, durch einen in eckigen Klammern stehenden Index, angezeigt.
Jede Gruppe oder Kombination erhält ihren eigenen Index.

Der Index wird in beiden Bereichen (Textobjekte/Grafikobjekte) der Job-Kalkulation wie folgt angezeigt.:
Gruppe im Bereich Textobjekt: e: [G..]
Kombination im Bereich Textobjekt :e: [C..]
Gruppe im Bereich Grafikobjekt: e: Gruppe [..]
Kombination im Bereich Grafikobjekte: Kombination [..]

Im Grafikbereich wird der Index einer Gruppe oder einer Kombination nur mit der Objektanzahl angezeigt, während im Textbereich jedes einzelne Textobjekt der Gruppe oder Kombination aufgelistet wird.

Die Job-Kalkulation ist in zwei Bereiche aufgeteilt Text- und Grafikobjekte werden separat behandelt.

Textobjekte

Im oberen Bereich des Dialoges kann der Anwender zwischen drei Modi wählen:

Der *alles*-Modus

Es werden alle Textobjekte des Job aufgelistet, wobei die Textobjekte der Versalhöhe nach sortiert werden.

Der *Schriftart+Material*-Modus

Abb. 161: Der *Job-Kalkulations*-Dialog im *Schriftart+Material*-Modus

In diesem Modus werden alle Textobjekte zusammengefasst welche die gleiche Schriftart haben und für die dasselbe Material verwendet wurde. Die mit ***Versalhöhe*** und ***Text*** überschriebenen Spalten werden in diesem Modus nicht gesetzt.

Die Textobjekte werden alphabetisch nach der verwendeten Schriftart sortiert.

Der Schrifthöhe+Material-Modus

Abb. 162: Der *Job-Kalkulations*-Dialog im *Schrifthöhe + Material*-Modus

In diesem Modus werden alle Textobjekte zusammengefasst welche die gleiche Versalhöhe haben und für die dasselbe Material verwendet werden soll.

Die mit ***Text*** überschriebene Spalte wird in diesem Modus nicht gesetzt.

Die Textobjekte werden ihrer Versalhöhe nach sortiert aufgelistet.

Grafikobjekte

Der *alles*-Modus

In diesem Fenster werden alle im Job vorhandenen Grafikobjekte aufgelistet. Zwei Modi stehen dem Anwender hier zur Verfügung:

Abb. 163: Der *Job-Kalkulation*-Dialog im *alles* Modus

Sortierung der Liste:

1. Gruppen
2. Kombinationen
3. Einzelne Objekte

Der *Material*-Modus

In diesem Modus werden alle Grafikobjekte zusammengefasst die vom gleichen Typ sind und für die dasselbe Material ver-wendet werden soll.

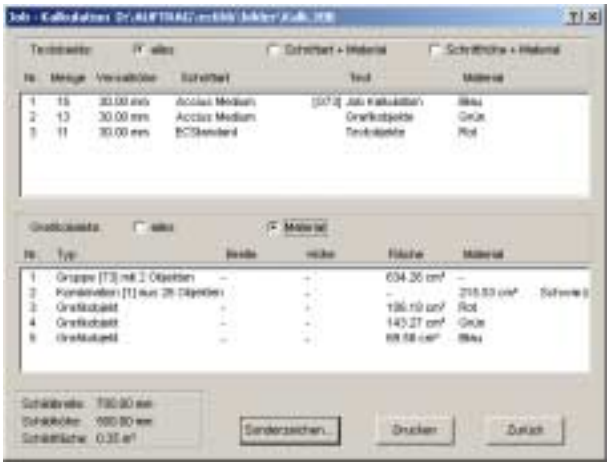


Abb. 164: Der *Job-Kalkulation*-Dialog im *Material* Modus

Links unten im ***Job-Kalkulations***-Dialog wird die Schildhöhe, die Schildbreite und die daraus resultierende Arbeitsfläche einge-blendet.

Sonderzeichen

Aktivieren der ***Sonderzeichen***-Schaltfläche öffnet den Dialog zur Eingabe von Zeichen, die nicht in die Berechnung mit einbezogen werden sollen.

In dem Eingabefeld unter ***Sonstige Zeichen*** fügen Sie die Zeichen, die nicht in die Kalkulation mit einbeziehen wollen.

2.8 RCS-ONLINE

Zugang zu RCS-ONLINE

Über Internet:

Sie benötigen einen Zugang zum Internet, z.B. über T-Online oder einen anderen Internet-Provider.

Vorteile des Zugangs über Internet sind:
Sie müssen für die Verbindung nur die Gebühren bis zu Ihrem Internet-Provider bezahlen (i.d.R. also Ortsgebühren). Wenn Sie bereits Zugang zum Internet haben, ist keinerlei Konfiguration für die Verbindung zu uns notwendig.

Öffnen Sie Ihren WWW-Browser und geben Sie dort unsere Adresse ein:

http://www.eurosystems.lu

3. Referenzteil

Die Menüpunkte in chronologischer Ordnung:

3.1 Das *Datei* Menü

Der *Neu...*-Befehl

STRG+N

Mit dem ***Neu***-Befehl wird ein neuer Job eröffnet.

Der Neu von Vorlage-Befehl

Dieser Befehl dient dem Speichern von Jobs als Mustervorlage (Endung JTP). Diese Mustervorlagen können über ***Datei/Öffnen*** oder ***Datei/Neu von Vorlage*** wieder geladen werden. Als Job-Name wird wieder „unbenannt“ angezeigt.

Der *Öffnen...*-Befehl

Mit diesem Befehl werden Dateien, die im EuroCUT JOB-Format auf Ihrer Festplatte oder auf einer Diskette abgelegt wurden, auf den aktuellen Bildschirm/Desktop gebracht. Sie können diese Datei weiter bearbeiten.
Des weiteren können Jobs, nach Sicherheitsabfrage, gelöscht werden.

STRG+L

Der *Letzte Fassung*-Befehl

Beim Laden eines Job wird von diesem im EuroCUT-Verzeichnis eine Sicherungskopie namens AUTOSAVE.BAK angelegt.
Mit diesem Befehl lässt sich die Version des Jobs wieder-herstellen, die vor dem Laden des Jobs vorlag.

Der *Speichern*-Befehl

STRG+S

Mit diesem Befehl speichern Sie den aktuellen Job ab. Ist der entsprechende Job schon einmal abgespeichert worden, so wird der angegebene Dateiname und das Verzeichnis beibehalten. Die alte Version des Jobs wird überschrieben, so dass die alte Form nicht wieder hergestellt werden kann.

Haben Sie einen neuen Job erstellt, der zuvor noch nicht abgespeichert wurde, dann geht das Programm, wenn Sie den Befehl ***Speichern*** im ***Datei*** Menü angeklickt haben, automatisch zum Befehl ***Speichern unter...*** über.

Haben Sie einen neuen Job erstellt, der zuvor noch nicht abgespeichert wurde, dann geht das Programm, wenn Sie den Befehl ***Speichern*** im ***Datei*** Menü angeklickt haben, automatisch zum Befehl ***Speichern unter...*** über.
Es wird zuerst der *Job-Info*-Dialog geöffnet, in dem Sie weitere Informationen zum Job eingeben können. Danach wird der eigentliche Dialog zum Speichern Ihres Jobs geöffnet und Sie werden aufgefordert, Dateinamen und Verzeichnis anzugeben.

Der *Speichern unter...*-Befehl

UMSCH+STRG+S

Mit diesem Befehl speichern Sie einen neuen Job unter einem von Ihnen gewählten Dateinamen in ein zu wählendes Verzeichnis. Dieser Befehl dient auch zur Änderung des Dateinamens und / oder Verzeichnisses bereits bestehender Dateien. Wollen Sie zum Beispiel einen Job, der auf einem älteren aufgebaut ist, abspeichern, ohne dass Ihnen die alte Fassung verloren geht, dann wählen Sie den Befehl ***Speichern unter...*** und Sie können den neuen Job unter einem anderen Namen in ein neues Verzeichnis, falls Sie es wünschen, abspeichern.

Der Befehl ***Speichern unter...*** ist auch zu wählen, wenn Sie den aktuellen Job auf Diskette speichern wollen. Wählen Sie dazu das entsprechende Diskettenlaufwerk aus.

Der *Alles speichern*- Befehl

Mit diesem Befehl speichern Sie alle in geöffneten EuroCUT Jobs. Befindet sich darunter ein neu angelegter Job, so kann dieser unter einem von Ihnen gewählten Dateinamen in ein zu wählendes Verzeichnis.

Der *Online-Service...*-Befehl

Mit diesem Befehl wird eine direkte Verbindung zur Support-Seite von EUROSYSTEMS S.à.r.l. und des Generaldistributors RCS Systemsteuerungen GmbH geschaltet.

Hinweis: *Haben Sie keinen Browser installiert, so wird eine Text-Datei angezeigt, die Sie darüber informiert, was zu tun ist, um die Vorteile des Online-Service zu nutzen.*

Nach einer Anmeldung zu RCS-ONLINE haben Sie zusätzliche Möglichkeiten:

- Sie können an unserem Datei-Service teilnehmen.

- Falls Sie registriert sind, haben Sie die Möglichkeit neueste Service-Releases oder Demo-Versionen unserer Softwareprodukte kostenlos zu übertragen.
- In unserem Online Shop müssen Sie nicht bei jeder Bestellung Ihre Adresse angeben.
- Fachhandel und Distribution erhalten Zugriff auf das Business Center.

Wenn Sie kostenpflichtige Dateien herunterladen möchten, müssen Sie ein Guthaben auf Ihrem Konto bei RCS-ONLINE haben.
Weitere ausführliche Informationen zu RCS-ONLINE finden Sie unter www.eurosystems.lu.

Der *Importieren*-Befehl

STRG+I

Mit diesem Befehl werden Grafiken, die nicht im EuroCUT JOB-Format abgespeichert worden sind, übernommen.

Der *Exportieren*-Befehl

STRG+E

Wollen Sie einen Job auch in einem anderem Grafikprogramm wiederverwenden, muss die Job-Datei in ein anderes Format konvertiert, exportiert werden.

Der *Pjannto-RIP*-Befehl

Mit diesem Befehl wird das Professionalle PostScript-RIP von EuroCUT gestartet, wenn es zuvor freigeschaltet wurde.

Der *Drucken*-Befehl

STRG+P

Mit diesem Befehl geben Sie die aktuelle Datei, in jeder beliebigen Größe (Kacheln) an den Standarddrucker aus.

Der *Schneiden*-Befehl

S

Mit diesem Befehl rufen Sie das Modul zum *Schneiden/Zeichnen/Fräsen* auf.

Der *Scannen...*-Befehl

Diese Funktion aktiviert Ihren Scanner über ein sogenanntes TWAIN-Interface. Verfügt Ihr Scanner über ein solches Interface (Programm), dann können Sie ihn über diesen Menüeintrag direkt ansprechen.
Informieren Sie sich beim Hersteller Ihres Scanners, ob für Ihr Gerät eine solche Software verfügbar ist.

Ist für Ihren Scanner diese Software nicht erhältlich, dann fügen Sie die Scannersoftware über das Menü ***Werkzeuge/Programm einfügen*** in die Menüstruktur ein.

Der *Scanner wählen...* Befehl

Erlaubt Ihnen die Wahl eines Scanners.

Der *Ende*-Befehl

STRG+Q

Hiermit beenden Sie EuroCUT und kehren zur Windows-Oberfläche zurück. Haben Sie den soeben in Bearbeitung befindlichen Job noch nicht gesichert, dann werden Sie in einem Fenster gefragt, ob Sie dies nun vornehmen wollen.

Die *Job-Historie*

Diese Funktion erleichtert Ihnen das Laden der letzten 4 Jobs; ohne den Umweg über den Verzeichnisbaum. Am Ende der Menüliste des ***Datei*** Menüs erscheint die Namen der 4 zuletzt bearbeiteten Jobs. Klicken Sie mit dem Mauszeiger auf den gewünschten Job-Namen.
Anschließend wird die ausgewählte Datei auf die Arbeitsfläche geladen.

3.2 Das *Bearbeiten*-Menü

Der *Rückgängig*-Befehl

F5

Mit diesem Befehl ist es möglich die zuletzt durchgeführten Operationen und Funktionen wieder rückgängig zu machen. Die Standard-/Defaulteinstellung ist 5 Schritte. Dieser Standardwert kann über das ***Einstellungen*** Menü, Menüeintrag ***Grundeinstellungen/Diverse*** und hier ***Anzahl rückgängig*** verändert werden. Der Standardwert geht von einer Speicherausstattung von 8 Megabyte Arbeitsspeicher (RAM) aus. Eine üppigere Speicherausstattung lässt auch höhere Werte zu.
Der Maximalwert beträgt 100 Schritte.

Hinweis: *Diese Einstellung kann nur bei einer neuen Datei (Menü* ***Datei****, Menüpunkt* ***Neu*** *geändert werden!*

Der *Wiederherstellen*-Befehl

F6

Dieser Befehl ist der Umkehrbefehl zu ***Rückgängig***. Er stellt den Zustand wieder her, der vor dem Rückgängigmachen vorhanden war.

Der *Ausschneiden*-Befehl

STRG+X

Mit diesem Befehl werden Objekte in die Windows Zwischenablage kopiert und von der Arbeitsfläche gelöscht. Über die Zwischenablage können Objekte an einer anderen Stelle oder in einem anderen Programm eingefügt werden.

Hinweis: *Der Umfang der Zwischenablage ist begrenzt. Wenn der Speicher für die Aufnahme der Grafiken oder Objekte nicht ausreicht, benutzen Sie den* ***Exportieren****-Befehl für den Transport Ihrer Daten.*

Der *Kopieren*-Befehl

STRG+C

Mit diesem Befehl werden markierte Objekte in die Zwischenablage kopiert, ohne dass sie von der Arbeitsfläche gelöscht werden.

Der *Einfügen*-Befehl

STRG+V

Dieser Befehl fügt Grafiken und Objekte aus der Zwischenablage in Ihren Job ein. Der Mauszeiger wandelt sich in einen rechten Winkel in dem *Insert* (engl. einfügen) steht.

Zeigen Sie nun mit der Spitze des rechten Winkels auf den Punkt auf Ihrer Arbeitsfläche, an dem die Grafik oder das Objekt eingefügt werden soll.

Hinweis: *Über die Windows-Zwischenablage können nur Bitmaps mit einer Farbtiefe von max. 8 Bit pro Pixel eingelesen werden.*

Der *Inhalte einfügen...*-Befehl

Über diesen Menüpunkt können „Bilder" über das Clipboard nach EuroCUT importiert werden.

Hinweis: *Werden in EuroCUT Objekte kopiert ist dieser Menüpunkt nicht aktiv.*

Der *Alles Markieren*-Befehl

STRG+A

Mittels dieses Befehls werden alle Objekte des aktiven Jobs, d. h. alle Objekte auf der Arbeitsfläche, aber auch alle außerhalb der Arbeitsfläche liegenden Objekte, markiert. Diese selektierten Objekte können anschließend gruppiert, kombiniert oder verschoben werden.

Der *Job-Info...*-Befehl

Mit der Job-Info haben Sie die Möglichkeit zu jedem Job zusätzliche Informationen abzuspeichern. Diese Informationen können Sie ausdrucken und zur Fakturierung oder als Arbeitsbegleitzettel einsetzen.

Neben Informationen wie z.B. ***Auftrags-Nr.*** und ***Firmenadresse*** gibt die Job-Info Aufschluss über das verwendete Material. Im ***Memo***-Feld können zusätzlich stichwortartig Bemerkungen abgelegt werden.

Der *Job-Kalkulation...*-Befehl

Mit Hilfe der Job-Kalkulation können auf einfachste Weise Vorkalkulationen erstellt werden. Besonders gut eignet sich die Job-Kalkulation zur Berechnung anfallender Materialkosten.

Im ***Kalkulations***-Dialog kann der Anwender zwischen verschiedenen Anzeigemodi umschalten, wobei Grafik- oder Textobjekt gleichen Materials, gleicher Fonthöhe oder Schriftart zusammengefasst werden. Für jede dieser Auswahlmöglichkeiten kann eine entsprechende Liste gedruckt werden, die der Anwender dann nur noch mit seinen Preisen füllen muss.

Hinweis: *Die Job-Kalkulation kann auch über den* ***Drucken****-Dialog ausgedruckt werden.*

Der Farblayer...-Befehl

Dieser Befehl startet den ***Layereinstellungen***-Dialog, in welchem Objekte eingefärbt, Folienfarben definiert, Objekte der gleichen Folienfarbe selektiert und der Layer unsichtbar oder gesperrt werden können.

Der Schneidfertig...-Befehl

Mit diesem Befehl kann ein Objekt mit definierter Strichstärke oder Füllung schneidfertig gemacht werden.

Umriss

Die zuvor definierte Strichstärke wird mit einem Umriss versehen.

Farbverlauf

Der zuvor definierte Farbverlauf wird in die angegebene Schrittanzahl aufgeteilt und jeder Schritt wird mit einem Umriss versehen.

Beide

Sowohl die definierte Strichstärke als auch der definierte Farbverlauf (Schrittanzahl) werden mit einem Umriss versehen.

3.3 Das *Objekt*-Menü

Der *Achswechsel*-Befehl

Dieser Befehl rotiert die markierten Objekte um 90° gegen den Uhrzeigersinn.
Diese Option benötigen Sie regelmäßig dann, wenn Sie Ihre Objekte schnell an die Laufrichtung der Folie anpassen wollen, ohne den Weg über die ***Rotieren***-Funktion zu gehen.

Hinweis: *Die Taste A führt diesen Vorgang ebenso aus*

Der *Horizontal Spiegeln*-Befehl

Das ausgewählte Objekt wird an der Horizontalen durch seinen Mittelpunkt gespiegelt. Sind mehrere Objekte markiert, dann wird der Mittelpunkt der virtuellen Markierungsbox, dessen Ränder durch die 8 schwarzen Punkte begrenzt wird, mit der dazugehörigen Horizontalen als Spiegelachse genommen. Sind keine Objekte markiert, werden alle Objekte gespiegelt.

Der *Vertikal Spiegeln*-Befehl

Das ausgewählte Objekt wird an der Vertikalen an seinem Mittelpunkt gespiegelt. Sind mehrere Objekte markiert, so wird der Mittelpunkt der Markierungsbox mit der dazugehörigen Vertikalen als Spiegelachse verwendet. Sind keine Objekte markiert, werden alle Objekte gespiegelt.

Der *Löschen*-Befehl

Auf Ihrer Tastatur finden Sie eine Taste, die – handelt es sich um eine deutsche Tastatur – mit ENTF oder bei einer englischen Tastatur mit DEL beschriftet ist. Diese Taste wird als ENTF-Taste bezeichnet. Sie führt den ***Löschen***-Befehl aus. Um mit diesem Befehl Objekte aus einer Grafik zu entfernen, müssen diese markiert sein.

Der *Duplizieren* Befehl

Um diesen Befehl anzuwenden, muss das zu duplizierende Objekt vorher markiert werden. Klicken Sie nun mit der linken Maustaste den ***Duplizieren***-Befehl an oder aktivieren Sie ihn über den Shortcut STRG-D. Das oder die markierten Objekte werden nun verdoppelt.

Die Positionierung erfolgt gemäß den Werten, die Sie im Einstellungen Menü, Menüpunkt ***Grundeinstellungen/ Diverse*** eingegeben haben.
Hinweis: *Sie können ein Objekt auch duplizieren, indem Sie es zuerst markieren, bei gedrückter linker Maustaste verschieben, und dann an der Position an der das Duplikat erzeugt werden soll, die rechte Maustaste einmal drücken. Die Verschiebewerte werden bei diesem Verfahren automatisch eingetragen.*

Der *Klonen* Befehl

Um diesen Befehl anzuwenden, muss das zu duplizierende Objekt vorher markiert werden. Klicken Sie nun mit der linken Maustaste den ***Klonen***-Befehl an.

Wenn Sie ein Objekt klonen, erstellen Sie eine mit diesem Objekt verknüpfte Kopie. Änderungen am Original (dem Ausgangsobjekt) werden automatisch auch am Klon (der Kopie) umgesetzt.

Wird ein Klon in seiner Größe oder in seiner Form geändert so entsteht wieder ein Original daraus

Der *Gruppieren*-Befehl

STRG+G

Dieser Befehl erlaubt es Ihnen, mehrere Objekte in einer Gruppe zusammenzufassen, um sie dann gemeinsam zu bearbeiten. Dies kann z.B. dann sinnvoll sein, wenn Sie mehrere Objekte verschieben wollen, ohne deren Position zueinander zu verändern. Dazu markieren Sie zunächst alle Objekte, die sie gemeinsam verschieben möchten, wählen den ***Gruppieren***-Befehl und verschieben anschließend die neu gebildete Gruppe an die gewünschte Stelle. Es ist jetzt nicht mehr möglich, die einzelnen Objekte aus denen sich die Gruppe zusammensetzt, unabhängig von einander zu verändern.
Um dies wieder möglich zu machen, muss mit dem im folgenden Unterpunkt erklärten Befehl die Gruppierung wieder gebrochen werden.

Hinweis: *Gruppierte Objekte können nicht mit dem Knotenbearbeitungswerkzeug bearbeitet werden. Die Gruppierung muss vorher gebrochen werden. Um die gruppierten Objekte von den nicht-gruppierten zu unterscheiden, werden sie blau gestrichelt gezeichnet.*

Der *Gruppierung brechen*-Befehl

STRG+B

Diesen Befehl benutzt man um eine Gruppe von Objekten wieder in einzelne Objekte aufzuspalten. Jedes Objekt kann anschließend wieder einzeln bearbeitet werden.

Der *Kombinieren*-Befehl

UMSCH+K

Dieser Befehl fasst ebenfalls mehrere Objekte zu einem zusammen. Der Unterschied zum *Gruppieren*-Befehl besteht darin, dass nun die gewählten Objekte nicht mehr als einzelne isoliert nebeneinanderstehende Objekte betrachtet werden. Lassen Sie uns diese Tatsache an einem Beispiel noch einmal verdeutlichen.
Sie haben zwei unterschiedlich große Quadrate erzeugt, von denen das Kleinere im Großen vollständig enthalten ist. Um zu erreichen, dass im Vollfarbenmodus die Fläche des kleineren Quadrats durchsichtig erscheint, kombinieren Sie die beiden Quadrate, nachdem Sie diese vorher markiert haben. Das Größere der beiden wird nun als Außenkante interpretiert und das Kleinere als Innenkante. Der Bereich zwischen den beiden Kanten wird mit der in der Layerbox angewählten Farbe gefüllt. In der Mitte verbleibt ein Loch in der Größe des kleineren Quadrats.

Der *Kombination auflösen*-Befehl

UMSCH+L

Mit diesem Befehl lösen Sie eine Kombination wieder auf. Das Programm behandelt die Kombinationsobjekte danach wieder als Einzelobjekte.

Die *Füllung*-Funktion

Mit dieser Funktion können Vektorobjekte und Textblöcke mit Füllungen versehen werden.

Der *Ohne*-Befehl

Alle Füllungen , bzw. Füllbitmaps des markierten Objektes werden entfernt. Nur der Umriss der Objekte, in der vorher zugewiesen Layerfarbe, bleibt erhalten.

Der Farbverlauf...-Befehl

Dieser Befehl öffnet einen Dialog über den das Aussehen der Farbverlaufsfüllungen, von geschlossenen Kurven, Textobjekten oder Kombinationen festgelegt werden kann.

Der *Bitmap...*-Befehl

Betätigen dieser Schaltfläche öffnet einen Dialog über den Objekte mit Bitmaps gefüllt werden können.
Zur Bearbeitung der Füllbitmaps steht Ihnen eine Vielzahl von Funktionen zur Verfügung.

Der *Layerfarbe...*-Befehl

Dieser Befehl entfernt alle Füllungen und stellt das Objekt in der Layerfarbe in der es erstellt wurde dar.

Die *Umriss*-Funktion

Über diese Funktion können Objekte mit Stiftattributen versehen werden, Haarlinien erzeugt und Stiftattribute entfernt werden.

Der *Ohne*-Befehl

Dieser Befehl entfernt alle Stiftattribute des markierten Objektes und stellt es in der Layerfarbe in der es erstellt wurde dar.

Der Haarlinie-Befehl

Dieser Befehl weist dem markierten Objekt eine Haarlinie, in der geraden aktiven Layerfarbe zu.

Die *Attribute*-Funktion

Über den ***Stiftattribute***-Dialog kann der Umrissstift von Kurven, Kombinationen oder Textobjekten gestaltet werden.
Umrissstifte werden zum Zeichnen der Objektkontur im ***Vollflächen***- oder ***Vorschau***-Modus verwendet.

Hinweis: *Auf die Darstellung der Objekte im Umrissmodus (F9) haben die Stiftattribute keinen Einfluss. Hier werden die Konturen der Objekte mit einer einfachen Umrisslinie in der Layerfarbe gezeichnet.*

Der *Bitmap maskieren*-Befehl

Diese Funktion füllt ein Objekt bzw. eine Kombination mit einem dahinterliegenden Bitmap.
Bringen Sie zunächst das Objekt in die gewünschte Position über dem Bitmap. Selektieren Sie dann das Bitmap und das zu füllende Objekt und wählen Sie ***Bitmap maskieren***.

Der *Perspektive*-Befehl

Der Perspektive Befehl dient zur Erzielung von besonderen visuellen Effekten.

Mit dieser Funktion können Sie eine exakte perspektivische Darstellung erreichen. Für perspektivische Darstellungen sind Ein- oder Zweipunktperspektiven möglich.
Bei Einpunktperspektiven wird der dreidimensionale Effekt durch Verkürzen einer Seite hervorgerufen. Die verkürzte Seite scheint dabei im Hintergrund zu liegen. Werden zwei Seiten verkürzt, entsteht der Eindruck einer Verwindung der Objekte im Raum.

Neue Perspektive

Wenn Sie die Option aktiviert haben, dann wird um die Objekte ein Begrenzungsrahmen mit Perspektiv-Anfassern angezeigt. Die quadratischen Anfasser sind zunächst nicht gefüllt. Markieren Sie den passenden Anfasser – er ist anschließend schwarz gefüllt – und verändern Sie die Perspektive, wie gewünscht. Solange Sie sich in dieser Option befinden werden die Perspektivobjekte blau gestrichelt angezeigt.

Andere Funktionen, wie z.B. Outline oder Hülle, sind nicht aktivierbar solange die Perspektivobjekte gestrichelt angezeigt werden. Um zu überprüfen, ob das Ergebnis Ihren Wünschen entspricht wird der ***Perspektive festsetzen***-Befehl verwendet. Alle Perspektivobjekte sind jetzt wieder zur Weiterbearbeitung „freigegeben".

Hinweis: *Nach dem einmaligen Druck auf die* LEERTASTE *oder dem Knotenbearbeitungswerkzeug kann diese Perspektive jederzeit verändert werden. Nachdem die Perspektive jedoch festgesetzt wurde, ist eine Bearbeitung dieser Perspektive nicht mehr möglich.*

Perspektive festsetzen

Diese Option ist dann anzuwählen, wenn Sie an der Perspektive selbst nichts mehr ändern wollen, sondern die Perspektivgruppe weiterverarbeitet werden soll.

Perspektive aufheben

Diese Option stellt den ursprünglichen Zustand vor der Änderung der Perspektive wieder her. Wurde zwischenzeitlich die Perspektive festgesetzt, dann wird die Perspektive bis zu diesem Punkt zurückgeführt.

Der *Hülle*-Befehl

Mit dieser Funktion können Sie ebenfalls interessante grafische Effekte erreichen.

Eine Verformung der „Hülle“ bewirkt gleichzeitig eine Verformung der eingeschlossenen Objekte. Dabei spielt es keine Rolle, ob die eingeschlossenen Objekte grafische oder Textobjekte sind. Die Hülle stellt man sich am besten als eine gummiartige Masse vor, die sich beliebig dehnen und drücken lässt. Es gibt vier verschiedene Hüllentypen, mit denen Sie ein Hüllobjekt auf unterschiedliche Art und Weise verformen können.

Die ersten 3 Hülltypen (Gerade, Bogen und Kurven) verwenden Sie für die Veränderung der Form an einer oder mehreren Seiten. Die Veränderung der Hülle ist dabei insgesamt regelmäßig. Bei dem vierten Hülltyp (frei) kann eine völlig unregelmäßige, freie Form erzeugt werden.

Hinweis: *Mittels der UMSCHALT-Taste können Sie mehr als einen der Anfasser markieren und gleichzeitig bewegen.*

Das Gleiche erreichen Sie, indem Sie eine Markise um die zu markierenden Punkte ziehen. Markierte Anfasser sind daran zu erkennen, dass sie gefüllt sind.

Neue Hülle

Mit dieser Option können Sie Objekten einen weiteren Hüllentyp zuweisen. Somit ergeben sich interessante zusätzliche Verformungsmöglichkeiten.

Hülle festsetzen

Diese Option ist dann anzuwählen, wenn Sie an der Hülle selbst nichts mehr ändern wollen, sondern die Hüllgruppe weiterverarbeitet werden soll.

Hülle aufheben

Diese Option stellt den ursprünglichen Zustand vor der Änderung der Hülle wieder her. Wurde zwischenzeitlich die Hülle festgesetzt, dann wird die Hülle bis zu diesem Punkt zurückgeführt.

Der *Blockschatten*-Befehl

Erzeugt werden einfache Blockschatten, wobei der horizontale und vertikale Abstand als Wert eingegeben bzw. über eine Schiebebox eingestellt werden kann. Der Ziel- /Farblayer für den Schatten kann über eine Listbox ausgewählt werden. Texte werden automatisch in Kurven gewandelt und Perspektiven und Hüllen fixiert.

Wird mehr als ein Objekt und/oder Kombinationen selektiert, wird zu jedem Objekt, welches nicht zu einer Kombination gehört der Schatten separat berechnet. Kombinationen werden automatisch verschmolzen, sowohl die Originale, als auch der daraus berechnete Schatten.
Der Schatten von Kombinationen wird kombiniert, und die Schatten aller ausgewählten Objekte werden am Schluss gruppiert.

Der *Zeichnen*-Befehl

In diesem Menü sind die Werkzeuge zusammengefasst, mit denen Sie grafische Objekte erzeugen können.
Alle Werkzeuge können über die ***Toolbox*** oder den Menüpunkt ***Zeichnen*** im ***Objekt*** Menü aktiviert werden.

Der *Linie*-Modus

Dieser Befehl aktiviert den Modus zum Zeichnen von Linien.

Der Mauscursor nimmt nun die Form eines Kreuzes mit einer rechts unten angezeigten Linie an.

Zum Zeichnen von Linien stehen Ihnen zwei Modi zur Verfügung:

1. „Geschlossene“ Linien
Geschlossene Linien erzeugen Sie, indem Sie die linke Maustaste beim Zeichnen der Linien gedrückt halten.
Eine Linie beenden Sie, indem Sie die linke Maustaste loslassen.
Falls der Mauscursor über einem Endpunkt einer Linie steht, wird dieser hervorgehoben und der Mauszeiger ändert seine Form. Wird nun ein einfacher Klick mit der linken Maustaste auf diesen Punkt ausgeführt wird dieser Punkt initialisiert.
Es kann nun in mit einem der vier folgenden Modi weitergezeichnet werden: ***Zeichnen***, ***Bogen***, ***Digi-Modus***, ***Freihand***

2. „Offene“ Linien
Offene Linien erzeugen Sie, indem Sie, bevor Sie die Linie zeichnen einen Klick mit der linken Maustaste durchführen. Anschließend erzeugen Sie die Linie Ihren Wünschen entsprechend. Wird nun nochmals ein Klick mit der linken Maustaste durchgeführt, so wird diese Teillinie beendet und eine neue kann angeschlossen werden. Diesen Modus beenden Sie mit einem Doppelklick der linken Maustaste.

Hinweis: *Halten Sie während des Bewegens des Mauszeigers die* UMSCHALT-*Taste gedrückt, dann wird das Zeichnen der Gerade horizontal und vertikal eingeschränkt. Wenn Sie während des Zeichnens die STRG-Taste gedrückt halten, dann wird der Winkel der gezeichneten Geraden auf 15° Schritte beschränkt. Die Gerade bewegt sich nun um 15°, 30°, 45° usw. zu den Rändern Ihrer Arbeitsfläche.*

Der *Kreisbogen*-Modus

Den ***Kreisbogen***-Modus aktivieren Sie, indem Sie im ***Linie***-Modus die rechte Maustaste betätigen und hier den entsprechenden Menüpunkt auswählen.
Beim Zeichnen im Bogenmaß wird nach dem Setzen des zweiten Kurvenpunktes die aus dem ersten, zweitem und aktuellem Cursorpunkt berechnete Kurve gezeichnet. Ein Klick mit der linken Maustaste setzt den Bogen.

Falls der Mauscursor über einem Endpunkt eines Kreisbogen steht, wird dieser hervorgehoben und der Mauszeiger ändert seine Form. Wird nun ein einfacher Klick mit der linken Maustaste auf diesen Punkt ausgeführt wird dieser Punkt initialisiert.
Es kann nun in mit einem der vier folgenden Modi weitergezeichnet werden: ***Zeichnen***, ***Bogen***, ***Digi-Modus***, ***Freihand.***

Der *Rechteck*-Modus

Sie haben auf den ***Rechteckzeichnen***-Modus umgeschaltet und bewegen den Mauszeiger auf dem Desktop zu einer beliebigen Ecke des gewünschten Rechtecks.

Drücken Sie die linke Maustaste und halten Sie gedrückt, während Sie den Mauszeiger zur diagonal gegenüberliegenden Ecke bewegen. Wenn Sie die Maustaste loslassen erscheint das Rechteck.

Hinweis: *Halten Sie, während Sie ein Rechteck zeichnen, die* UMSCHALT-*Taste gedrückt, so handelt es sich bei dem ersten ausgewählten Punkt um den Mittelpunkt des Rechtecks. Halten Sie, während Sie das Rechteck zeichnen, die* STRG-*Taste gedrückt, wird mit der Mausbewegung automatisch ein* ***Quadrat*** *gezeichnet. Beim gleichzeitigen Drücken von* UMSCHALT- *und* STRG-*Taste wird ein zentriertes Quadrat gezeichnet. Für das Zeichnen des Objekts ist der Zustand der Tasten (gedrückt oder nicht gedrückt) beim Loslassen der Maustaste von Bedeutung.*

Der *Kreis*-Modus

Mit diesem Befehl aktivieren Sie den Modus zum Zeichnen von Ellipsen und Kreisen. In diesem Modus ziehen Sie eine Box auf, in welche die Ellipse eingepasst wird. Wählen Sie also mit der Maus zuerst einen Eckpunkt der aufzuziehenden Box.

Hinweis: *Der erste gezeichnete Punkt ist kein Punkt der Ellipse. Das Drücken der* UMSCHALT*-Taste bewirkt, dass es sich bei dem Anfangspunkt um den Mittelpunkt der Ellipse handelt. Das Drücken der STRG-Taste lässt nur das Zeichnen eines Kreises zu. Das gleichzeitige Drücken beider Tasten bewirkt, dass ein zentrierter Kreis gezeichnet wird.*

Der *Digitalisier*-Modus

Mit diesem Befehl aktivieren Sie den Modus zum Nachdigitalisieren von Bitmap-Vorlagen.
Einfaches Umschalten zwischen den Modi ***Linie***, ***Bogen***, ***Digi-Modus*** oder ***Freihand*** über das rechte Mausmenü, die Pfeiltasten Ihrer Tastatur oder die Toolbox, erleichtert Ihnen die Nachbearbeitung von Bildern erheblich.

Belegung der Pfeiltasten:

links → ***Linie***-Modus
rechts → ***Kreisbogen***-Modus
hoch → ***Freihand***-Modus
runter → ***Digitalisier***-Modus

Sind offene Objekte gezeichnet worden, so können diese über das rechte Mausmenü und hier den Menüpunkt ***Schließen*** geschlossen werden.

Hinweis. *Mit dieser Variante können alle gezeichneten Objekte geschlossen werden, unabhängig davon wie groß der Abstand zwischen dem Anfangspunkt des zuerst gezeichneten und dem Endpunkt des zuletzt gezeichneten Objektes ist.*

Eine andere Möglichkeit offene Objekte, die gezeichnet wurden zu schließen, ist die Folgende:

Zeichnen Sie ein offenes Objekt. Bewegen Sie den Endpunkt des zuletzt gezeichneten Objektes mit der Maus in die Nähe des Anfangspunktes des zuerst gezeichneten Objektes.

Sie sehen, dass der Mauscursor sein Aussehen verändert. Lassen Sie die Maus an dieser Stelle los, so wird das Objekt geschlossen.

Falls der Mauscursor über einem Endpunkt einer Digi-Kurve/Linie steht, wird dieser hervorgehoben und der Mauszeiger ändert seine Form.
Wird nun ein einfacher Klick mit der linken Maustaste auf diesen Punkt ausgeführt wird dieser Punkt initialisiert.
Es kann nun in mit einem der vier folgenden Modi weitergezeichnet werden: ***Zeichnen***, ***Bogen***, ***Digi-Modus***, ***Freihand***

Der *Freihandzeichnen*-Modus

Mit diesem Befehl aktivieren Sie den Modus zum Zeichnen von beliebigen Linien, Kurven oder Objekten.

Halten Sie die linke Maustaste gedrückt und erstellen Sie das Objekt Ihrer Wahl. Lassen Sie die linke Maustaste los um das Objekt zu beenden
Falls der Mauscursor über einem Endpunkt einer Digi-Kurve/Linie steht, wird dieser hervorgehoben und der Mauszeiger ändert seine Form.
Wird nun ein einfacher Klick mit der linken Maustaste auf diesen Punkt ausgeführt wird dieser Punkt initialisiert.
Es kann nun in mit einem der vier folgenden Modi weitergezeichnet werden: ***Zeichnen***, ***Bogen***, ***Digi-Modus***, ***Freihand.***

Symmetrisches Objekt...

Mit diesem Befehl aktivieren Sie den Modus zum Zeichnen von Polygonen (Vielecke) und symmetrischen Objekten wie z.B. Sterne.

Passermarke

Mit dieser Option können Sie Passermarken (Schnittmarken) in Ihre Grafik platzieren. Diese Funktion ermöglicht, das passgenaue Montieren der farbseparierten Schneidejobs. Aktivieren dazu diesen Befehl und klicken Sie die Passermarke an die gewünschte Position. Passermarken werden layerneutral (farbneutral) in jedem Farblayer mitgeschnitten.

Bohrungen

Dieser Befehl erlaubt es Ihnen, vordefinierte Bohrungslöcher in die Grafik einzufügen.

Hinweis: *Diese Funktion ist nur von Bedeutung wenn Sie einen Flachbettplotter mit Fräseinrichtung oder eine Fräse besitzen.*

Der *Ausrichten*-Befehl

Mit dieser Funktion werden markierte Objekte ausgerichtet. Sie können Objekte sowohl horizontal als auch vertikal ausrichten.

Dabei werden die Objekte so angeordnet, dass Sie entweder zentriert oder aber an der gewünschten Seite ausgerichtet werden.

Zusätzlich können die Objekte in gleichem Abstand angeordnet werden, so dass ein gleichmäßiges Erscheinungsbild erreicht wird.
Daneben ist es möglich, alle Objekte sowohl horizontal als auch vertikal auf der Arbeitsfläche zu zentrieren.

Hinweis: *Diese Option ist nur dann verfügbar, wenn Sie mindestens zwei Objekte markiert haben.*

Objekte im Uhrzeigersinn

Dieser Befehl setzt die Drehrichtung der markierten Objekte auf Uhrzeigersinn.
Hinweis: *Diese Funktion ist nur in Verbindung mit EuroENGRAVE-Fräs- und Graviermodul von Bedeutung.*

Objekte gegen Uhrzeigersinn

Dieser Befehl setzt die Drehrichtung der markierten Objekte auf Gegenuhrzeigersinn.

Hinweis: *Dieser Befehl ist ebenso wie der vorhergehende nur in Verbindung mit der Fräsapplikation von Bedeutung.*

Der *Schließen*-Befehl

Mit diesem Befehl können Sie offene Objekte schließen. In der Statuszeile wird Ihnen angezeigt, ob ein Objekt eine *offene Strecke* darstellt oder nicht. Zum Schließen markieren Sie das Objekt und wenden diesen Befehl an.

Der *Öffnen*-Befehl

Mit diesem Befehl können geschlossene Objekte geöffnet werden. Der Menüpunkt ***Öffnen*** entspricht der ***Trennen***-Funktion im ***Knoten***-Dialog.

Der *Verrunden*-Befehl

Der ***Verrunden***-Befehl dient dazu, Knotenpunkte mit einem frei definierbaren Radius abzurunden.
Die Verrundung kann dabei nach innen oder nach außen erzeugt werden. Ebenso kann die Verrundung das ganze Objekt betreffen oder nur einzelne selektierte Knoten. Diese Funktion wird in erster Linie zum Verrunden von Schriften benötigt.

Der *Überflüssige Knoten entfernen*-Befehl

Dieser Befehl eliminiert aufeinander liegende Knotenpunkte eines Objektes. Bei Geraden werden Knoten, die auf der Geraden und zwischen den Endpunkten der Gerade liegen automatisch entfernt.

Der *Zur Clipart-Gruppe hinzufügen*-Befehl

Dieser Befehl fügt ein markiertes Objekt in die gerade aktive Clipart-Gruppe ein. Ist kein Objekt markiert, so ist dieser nicht aktive, also grau hinterlegt.

Der *Eigenschaften*-Befehl

Aktivieren dieses Befehls öffnet einen Dialog, in welchem die Objekteigenschaften ***eines*** markierten Objektes angezeigt werden. Ist mehr als ein Objekt markiert, so werden die Koordinaten der Boundingbox dieser Objekte angegeben, sowie deren Mittelpunkt. Als Dialogüberschrift wird die Objektanzahl eingeblendet.

3.4 Das *Ansicht*-Menü

Der *Vergrößern*-Befehl

+ / F2

Wählen Sie diese Funktion aus, so ändert sich der Mauszeiger in eine Lupe mit einem Pluszeichen im Innern. Sie können jetzt mit der Maus bei gedrückter linker Maustaste einen Bereich auswählen, der gezoomt werden soll. Der ausgewählte Bereich wird anschließend maximal vergrößert dargestellt.

Hinweis: *Ein Piepton des Rechnerlautsprechers informiert Sie darüber, dass die maximale Zoomstufe erreicht ist.*

Der *Verkleinern*-Befehl

- / F3

Diese Funktion verkleinert Arbeitsfläche schrittweise.

Der *Ganze Seite*-Befehl

B

Wählen Sie diese Vollbildfunktion aus, damit die gesamte Arbeitsfläche angezeigt wird.

Der *Alles zeigen*-Befehl

F4

Diese Funktion verändert die Darstellung der Vektorzeichnung so, dass alle Objekte auf dem Bildschirm zu sehen sind. Der Ausschnitt wird so gewählt, dass es sich dabei um die größtmögliche Darstellung der Grafik handelt, bei der alle Objekte sichtbar sind.

Hinweis: *Halten Sie während des Aufrufs dieses Befehls die* UMSCHALT-*Taste gedrückt, dann werden lediglich die markierten Objekte maximal gezoomt.*

Der Selektierte Objekte zeigen-Befehl

UMSCH+F4

Wird dieser Befehl aktiviert, werden nur die auf der Arbeitsfläche ***selektierten Objekte*** größtmöglich dargestellt. Um diesen Menüpunkt auszuführen steht Ihnen auch der Shortcut UMSCHALT+F4 zur Verfügung.

Der *Ganz nach vorne setzen*-Befehl

STRG+O

Haben Sie mehrere Farblayer übereinander angeordnet, ermöglichen Ihnen die folgenden Befehle, Ihre Lage zueinander zu verändern.
Mit dem Befehl ***Ganz nach vorne*** wird das markierte Objekt an die oberste Stelle auf die anderen Objekte gelegt.

Der *Ganz nach hinten setzen*-Befehl

STRG+U

Mit diesem Befehl setzen Sie das markierte Objekt unter alle anderen Objekte.

Der *Eins nach vorne setzen*-Befehl

Bild hoch

Dieser Befehl setzt das markierte Objekt eine Layerebene höher.

Der *Eins nach hinten setzen*-Befehl

Bild runter

Mit diesem Befehl setzen Sie das markierte Objekt einen Layer weiter nach unten.

Der *Reihenfolge umkehren*-Befehl

U

Die Reihenfolge der Objekte im Stapel wird umgekehrt. Was oben lag liegt anschließend unten und umgekehrt. Das gilt auch für alle dazwischenliegenden Farblayer und deren Objekte.

Der *Immer im Vordergrund*-Befehl

STRG+Y

Das EuroCUT-Fenster bleibt immer im Vordergrund.

Hinweis: *Dieser Menüpunkt ist nur dann aktiv, wenn das EuroCUT-Fenster sich im Teilbildmodus befindet.*

Der *Bildschirm auffrischen*-Befehl

STRG+W

Mit dieser Funktion wird der Bildschirm neu aufgebaut, ohne etwas an der Größe oder dem gewählten Ausschnitt zu ändern. Benutzen Sie diesen Befehl dann, wenn Objekte auf dem Bildschirm sichtbar sind, die nicht mit der Zeigefunktion angewählt werden können.

3.5 Das *Werkzeuge*-Menü

Die *Vektorisieren...*-Funktion

Haben Sie diese Funktion aktiviert, gelangen Sie in das in EuroCUT integrierte Vektorisierungsprogramm mit dem Sie eingescannte Bitmaps in Beziers wandeln.

Hinweis: *Bitmaps können nicht geschnitten werden, da Sie nur aus einzelnen Bildpunkten bestehen, die von der Optik des Scanners erkannt worden sind. Zum Schneiden müssen solche Pixelgrafiken erst in Vektorgrafiken umgewandelt werden.*

Die *Revektorisieren*-Option

Diese Option beschleunigt den Vektorisierungsvorgang erheblich. Sie ist immer dann sinnvoll anzuwenden, wenn man die besten Parameter für die Vektorisierung herausfinden möchte. Bei der Wiederholung wird die interne für den Vektorisiervorgang erzeugte Bitmap benutzt und nicht die Originalbitmap, die auf der Arbeitsfläche liegt.

Hinweis: *Wurde die Originalbitmap zwischenzeitlich verändert, dann muss der Vektorisieren-Befehl angewendet werden.*

Die Mit *Farbzuordung*-Funktion

Dieser Menüpunkt kann wahlweise ein- oder ausgeschaltet werden. Defaultmäßig ist er ausgeschaltet.

Die *Konturlinie...*-Funktion

Mit der ***Konturlinie***-Funktion wird der äußere Rand beliebig vieler Objekte errechnet und mit einer Umrisslinie versehen.
Im Gegensatz zur Outline können mit diesem Werkzeug auch Bitmaps konturiert werden. Überdies wird nicht jedes einzelne Objekt umrandet. Statt dessen wird versucht, möglichst nur eine Kontur zu finden, die alle selektierten Objekte umfasst.
Diese Funktion eignet sich daher besonders zum Erstellen von Schnittlinien um Aufkleber. Die Objekte des Aufklebers können beliebig zusammengestellt werden.

Danach wird mit dem hier beschriebenen Werkzeug der Umriss des Aufklebers im gewünschten Abstand berechnet. Die so erstellte Konturlinie kann später zum Ausschneiden des gedruckten Aufklebers verwendet werden.

Der *Clipart Manager*-Befehl

UMSCH+C

Dieser Befehl startet den Clipart-Manager. Indem Sie mit der linken Maustaste in das mit *Gruppe:* überschriebene Textfeld oder auf die Schaltfläche am Ende des Textfeldes klicken aktivieren Sie die Listbox, mit den vorhandenen Gruppen.

Wählen Sie hier die Gruppe aus, die Sie zur Bearbeitung Ihres Jobs verwenden wollen.
Sie füllen eine Gruppe, indem Sie auf der EuroCUT-Arbeitsfläche ein oder mehrere Objekte markieren und anschließend die ***Hinzufügen***-Schaltfläche aktivieren.
Wiederholen Sie den Vorgang so oft, bis die Clipart-Gruppe nach Ihren Wünschen gefüllt ist.

Hinweis: *Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf ein Clipart, wird ein Dialog zur Eingabe von Clipart-Unterschriften geöffnet. Die Texteingabe ist auf maximal 20 Zeichen begrenzt.*

Clipart können auf zwei Arten auf Ihre Arbeitsfläche gebracht werden:

1. Positionieren Sie den Mauscursor auf dem Clipart, welches importiert werden soll. Ein markiertes Clipart wird durch einen schwarzen Rahmen hervorgehoben. Führen Sie nun einen Doppelklick mit der linken Maustaste aus, wird das Clipart in EuroCUT geladen und so positioniert, dass die linke untere Ecke des Jobs auf dem Blattursprung (0/0) der Arbeitsfläche positioniert wird.

2. ***Drag & Drop:*** Positionieren Sie den Mauscursor auf dem Clipart, welches importiert werden soll. Ein markiertes Clipart wird durch einen schwarzen Rahmen hervorgehoben. Drücken Sie die linke Maustaste und halten Sie diese gedrückt kann das so markierte Clipart direkt nach EuroCUT gezogen werden.

Durch Betätigen der ***Löschen***-Schaltfläche können Cliparts, die nicht mehr benötigt werden aus dem Clipart Manager gelöscht werden.
Soll eine neue Clipart-Gruppe anlegen werden, so geben Sie im Texteingabefeld ***Neuer Name:*** einen Gruppennamen an.

Die Schaltfläche ***Gruppe erzeugen*** legt eine Gruppe dieses Namens an.

Unter dem so definierten Gruppennamen können EuroCUT-Jobs als Symboldateien abgelegt werden. Gefüllt wird diese Gruppe über die Schaltfläche ***Hinzufügen*** im Clipart-Manager.

Die Schaltfläche ***Gruppe importieren*** gestattet den Import von Clipart-Gruppen. Die Dateiendung ist *.cla.
Über die beiden anderen Schaltflächen können Gruppen gelöscht oder umbenannt werden.

Die ***Zurück***-Schaltfläche schließt den Clipart Manager.

Der *Programm einfügen...*-Befehl

Mit diesem können Sie ein fremdes Programm – fremd i. S. v. kein EUROSYSTEMS-Programm – mit in die Menüstruktur einbinden. Der Vorteil dieser Integration liegt darin, dass Sie die Oberfläche zum Starten von anderen Programmen nicht verlassen müssen.

Der *Programmliste bearbeiten...* Befehl

Mittels dieses Befehls können bestehende Programmeinträge geändert oder gelöscht werden.

Hinweis: *Dieser Menübefehl bezieht sich nur auf die zusätzlich zur Menüstruktur eingefügten Programme.*

Der *Justiermarken setzen*-Befehl

UMSCH+J

Über ***Werkzeuge*** Menü Menüpunkt ***Justiermarken*** setzen werden automatisch 4 Justiermarken an die selektierten Objekte gesetzt. Größe, Position bzgl. des selektierten Objekts und Art (OPOS, OPAL) können unter dem Menüpunkt ***Grundeinstellungen*** im ***Einstellungen*** Menü editiert werden. Die Marken liegen in keinem Layer, werden immer schwarz dargestellt, behalten bei Skalierung ihre Größe und werden beim Anlegen gruppiert.

OPOS-Systeme benötigen i.d.R. quadratische Marken mit 3mm Kantenlänge. Beim Schneiden werden sie im Gegensatz zu den OPAAL-Marken mitgeschnitten.

Die Mimaki-Marken bestehen aus einem zum Objekt geöffneten rechten Winkel mit Schenkellänge zw. 10 u. 15 mm. Beim Schneiden dürfen sie nicht mitgeschnitten werden, da der Mimaki nach dem Justieren seinen Nullpunkt an die 1. Marke rechts oben an den Winkel legt.

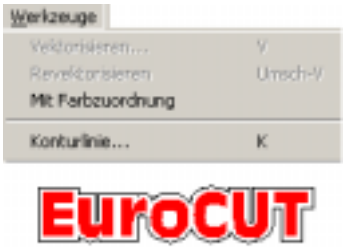
Aus diesem Grund wird an dieser Position ein „Mini-Objekt“ bzw. bei eingeschaltetem Entgitterrahmen ein Rechteck erzeugt und die Marken gelöscht.
Zu Testzwecken können die Mimaki-Marken dargestellt und mitgeschnitten werden, indem man die Schneidevorschau mit gedrückter STRG-Taste aufruft. Die Objekte werden dann allerdings nicht an die richtige Position geschnitten.

Abb. 165: Dialog zur Auswahl und Bearbeitung von Justier-/Passermarken

Beispiel für den Einsatz von Universal Justiermarken
Die Justiermarkenfunktion wird benötigt zur Herstellung von Aufklebern und Stickern. Bedruckte Folie mit Justiermarken wird in den Schneideplotter eingelegt und die Nutzen werden konturiert geschnitten. Diese Funktion kann eingesetzt werden bei Plottern mit automatischen, optischen Systemen zur Justiermarkenerkennung, wie z. B. Summa OPOS oder Mimaki OPAAL.

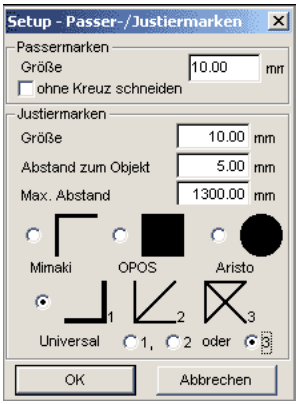
Bei vielen Plottern ohne optisches System kann das Erkennen mittels *universeller Justiermarkenfunktion* vorgenommen werden.

Bitmap laden und konturieren mit Konturlinienfunktion



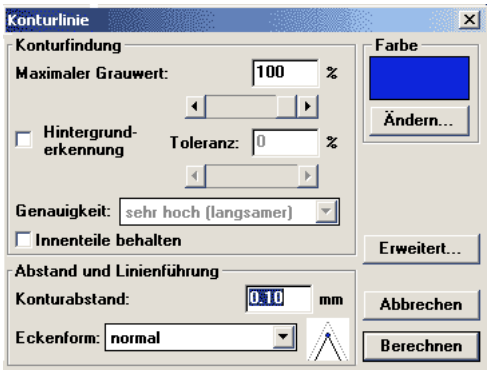
Justiermarken einstellen

Objekte ausrichten über universelle Justiermarken



Justiermarken setzen

Material mit Justiermarken bedrucken



Übergabe an das Schneidemodul

Der *Messen*-Befehl

Mit der Funktion *Messen* kann eine beliebige Strecke vermessen, skaliert und rotiert werden. Haben Sie diesen Befehl aktiviert, ändert sich der Mauszeiger in ein Fadenkreuz. Er wird dann auf den Anfangspunkt der zu vermessenden Strecke gesetzt und die linke Maustaste gedrückt und festgehalten. Dann wird der Mauszeiger auf das Ende der zu messenden Strecke bewegt und die linke Maustaste losgelassen. Mit gedrückter UMSCHALT-Taste messen Sie nur horizontale und vertikale Entfernungen. Nun wird in einem Dialogfeld das Ergebnis der Messung angezeigt und kann verändert werden.

Hinweis: *Die Änderung der Größe wird proportional auf* ***alle*** *Objekte angewandt. Beim Rotieren von Bitmaps vergrößert sich das Bitmap, aber nicht die im Bitmap dargestellten Objekte.*

Die *Folienoptimierung*-Funktion

Die Folienoptimierung sorgt dafür, dass alle Objekte so angeordnet werden, dass sie möglichst wenig Platz auf der Folie einnehmen.

Der *Anfahrfahnen*-Befehl

Abb. 166: Dialog zur Einstellung der Anfahrfahnen

Beim Fräsen oder Laserschneiden kommt es häufig vor, dass am Startpunkt eines Objektes Eintauchspuren sichtbar sind. Damit die Qualität der zu fräsenden Objekte davon nicht beeinträchtigt wird, kann der Startpunkt an eine Stelle außerhalb des Objekts verlegt werden. Diese Aufgabe wird vom Anfahrfahnen - Plugin durchgeführt.

Das Plugin kann automatisch oder manuell angewendet werden.

Automatisch: An alle selektierten Objekte wird eine Anfahrfahne hinzugefügt. Dabei werden "Ecken" als Einfügepunkt bevorzugt.

Manuell: Im Knotenmodus kann eine Fahne über das Kontextmenü an den selektierten Knoten gelegt werden.

Der *Ausräumen*-Befehl

Dieser Befehl aktiviert - falls vorhanden - die Fräsapplikation EuroENGRAVE.

Hinweis: *EuroENGRAVE wird nur bei einer benutzerdefinierten Installation von EuroCUT Professional mit installiert.*

Die *Outline*-Funktion

Ein Outline ist ein Objekt, das in einem frei wählbaren Abstand, außerhalb der Originalkontur, erzeugt wird.

Mittels den ***Optionen***-Schalflächen wählen Sie entweder ***Outline***, oder die Umkehrfunktion nach innen, die ***Inline***.

Der *Verschmelzen*-Befehl

Die ***Verschmelz***-Funktionen ***Manuell***, ***Automatisch***, ***Trimmen***, ***offenes Trimmen***, ***Ausfüllen***, ***Nach Farbe***, ***Vollfläche*** und ***Siebdruck*** sorgen dafür, dass sich überlagernde Objektteile, welche die Folie zerschneiden würden, eliminiert und verbunden werden.
Typischste Anwendung ist das Verschmelzen von Serifen bei Schreibschriften.

3.6 Das *Bild* Menü

Das ***Bild*** Menü enthält Funktionen zur Bearbeitung und Retusche von Bildern und Photos.

Der *Farben reduzieren...*-Befehl

Abb. 167: Dialog zur Einstellung der Farbreduktion

Diese Option reduziert die Anzahl der Farben eines gescannten Bildes. Die Farbanzahl kann von 1 Bit (2 Farben) bis zu 24 Bit (16,7 Mio. Farben [Targa-Format]) eingestellt werden. Die Datenmenge solch hoher Farbtiefen ist entsprechend hoch und erfordert ein Höchstmaß an Rechenleistung. Wenn Sie Ihren Rechner effizient einsetzen möchten ist eine Farbreduktion unerlässlich. Auch werden für das Folienschneiden keine so hohen Farbtiefen benötigt.
Die Reduktion ist in Schritten bis zu 1 Bit pro Pixel (schwarz / weiß) möglich.
Die Farbreduktionsoption kann dabei mit oder ohne Ditherung durchgeführt werden.
Dithering nennt man eine Technik, bei der aneinandergrenzende Pixel unterschiedlich eingefärbt werden, um den Eindruck einer dritten Farbe zu simulieren. Dithering kann an einem Farbmonitor die Wirkung von mehr als 256 Farben erzeugen.

Hinweis: *Wenn das Bild zum anschließenden Vektorisieren benutzt wird, sollte die* ***Dithering****-Option nicht benutzt werden, da sie die Qualität der Vektorisierung negativ beeinflusst.*

Der *Posterize...*-Befehl

Diese Funktion führt eine Reduktion auf eine beliebige Anzahl von Farbtönen pro Farbebene.
Maximal gültige Werte für Farbtöne pro Farbebene sind 2 - 64.

Der *Graustufen...*-Befehl

Diese Option wandelt ein Farbbild in ein Graustufenbild mit maximal 256 Graustufen.

Der *Invertieren*...-Befehl

Der ***Invertieren/Umkehren***-Befehl erzeugt das Negativ eines Bildes. Mit dieser Option können Sie ein Positiv eines gescannten Bildes in ein Negativ wandeln und umgekehrt. Dabei wird der Helligkeitswert eines jeden Pixels auf den entgegengesetzten Wert der Farbtabelle gesetzt, z.B. 0 wird zu 255 oder 50 zu 205.

Der *Überblenden*-Befehl

Mit diesem Befehl können nette Effekte erzeugt werden. Vorrausetzung, dass dieser Befehl aktiv geschaltet wird, ist das zwei Bilder auf der Arbeitsfläche liegen und markiert sind. Beide Bilder werden miteinander verbunden. Die besten Effekte werden erzielt, wenn z. B. ein Farbverlauf von hell nach dunkel in einer zum Firmenlogo passenden Farbe und ein Firmenlogo mit konträren Farben genommen werden.

Der *Kontrast*...-Befehl

Durch die Regulierung des Kontrastes werden Lichter, Mitteltöne und Schatten im Bild entweder deutlicher oder weniger deutlich voneinander abgegrenzt.

Der *Helligkeit*...-Befehl

Der Helligkeitsbefehl hellt oder dunkelt das Bild insgesamt auf. Helligkeit beschreibt die Unterschiede in der Intensität des Lichtes, das von einem Bild reflektiert oder absorbiert wird.

Der *Sättigung*...-Befehl

Mit diesem Befehl kann die Intensität Ihrer Farben oder Farbtöne angepasst werden.

Der *Schärfe...*-Befehl

Mit dieser Funktion kann die Schärfe von Pixeln in Bitmaps erhöht werden, indem die Ränder der Pixel zuerst lokalisiert werden und dann der Toleranzgrad für die Hintergrundpixel über den Schieberegler (Werte zwischen -100 % und +100 % sind möglich) eingestellt wird.

Ergebnis: Der Kontrast der Ränder (aneinandergrenzende Pixel) wird verstärkt.

Der *Gammakorrektur...*-Befehl

Die Gammakorrektur ist eine Methode zur Farbstufenkorrektur, bei der die Wahrnehmung des menschlichen Auges bei angrenzenden Flächen unterschiedlicher Farbe berücksichtigt wird.
Die Gammakorrektur wirkt sich in erster Linie auf die Mitteltöne der Zeichnugen aus.
Die Einstellung der Gammawerte erfolgt über einen Schieberegler. Werte von 0,01 bis 4,99 sind einstellbar.

Ergebnis: *Mit der Anpassung des Gammawertes können Details aus Zeichnungen mit geringem Kontrast herausgearbeitet werden.*

Der *Relief...*-Befehl

Dieser Filter erzeugt einen reliefartigen dreidimensionalen Effekt. Vergleichen kann man diesen Effekt mit einer getriebenen Metallplatte. Bildbereiche werden erhöht oder vertieft gezeichnet.

Variationen dieses Effektes ergeben sich durch die Auswahl unterschiedlicher „Himmelsrichtungen".

Der *Konvertieren in Bitmap*-Befehl

Mit diesem Befehl können alle (selektierten) Objekte in ein Bitmap mit definierbarer Auflösung und Farbtiefe gewandelt werden.

Der *Region ausschneiden*-Befehl

Der ***Region ausschneiden***-Befehl eignet sich sehr gut zum Vektorisieren von Teilausschnitten. Sie haben ein Bitmap vorliegen und wollen daraus nur einen Schriftzug zur Weiterverarbeitung benutzen. Legen Sie ein Objekt, z.B. einen Kreis oder ein Rechteck, jede beliebige Form ist möglich, über den Ausschnitt des Bitmaps, welchen Sie benötigen.

Markieren Sie beide Objekte, aktivieren Sie den ***Region ausschneiden***- Befehl und ziehen das Objekt auf eine beliebige Position der Arbeitsfläche.
Der Ausschnitt steht Ihnen zur Weiterbearbeitung zu Verfügung.

EuroPhotoCUT

Dieses Modul erzeugt Vektoren aus Bitmaps.

Funktionsweise:
EuroPhotoCUT berechnet aus Windows Bitmap-Dateien (**.BMP, *.PCX, & *.TIF)* Rasterstreifen oder Muster, die mit einem Schneideplotter oder einem ähnlichen Gerät ausgegeben werden können. Das Bild wird in logische Pixel aufgeteilt und der durchschnittliche Grauwert für jedes dieser logischen Pixel ermittelt. Es entsteht also ein Bild, das weniger Pixel hat als das Original. Aus diesem Bild werden dann horizontale oder vertikale Streifen, Kreise, Quadrate,... erzeugt, deren Breite proportional zum Grauwert an der entsprechenden Stelle ist.

Der *EuroPhotoCUT*-Dialog

Öffnen Sie den ***EuroPhotoCut***-Dialog, indem Sie gleichnamigen Menüpunkt auswählen.

Abb. 168: Der *EuroPhotoCut*-Dialog

Auf den folgenden Seiten werden die einzelnen Elemente des ***EuroPhotoCut***-Dialoges genau erläutert.

Allgemeine Einstellungen

Pixel in X-Richtung

Tragen Sie in diesem Feld die Anzahl der Pixel, die in X-Richtung zu einem logischen Pixel zusammengefasst werden sollen, ein.

Hinweis: *Je kleiner der in diesem Feld eingetragene Wert ist, desto besser wird die Ausgabequalität des „Bildes“.*

Pixel in Y-Richtung

Tragen Sie in diesem Feld die Anzahl der Pixel, die in Y-Richtung zu einem logischen Pixel zusammengefasst werden sollen, ein.

Hinweis: *Je kleiner der in diesem Feld eingetragene Wert ist, desto besser wird die Ausgabequalität des „Bildes“.*

Restbreite

Die Restbreite eines Streifens (nur bei Streifen) in mm der Zeilen/Spaltengröße.

Kontrast

Durch die Aufteilung der BMP in logische Pixel wird die Zeilen/Spaltengröße festgelegt. Die Breite des Streifens ist abhängig vom eingestellten Grauwert und dem Kontrast. Die maximale Breite ist Zeilen/Spaltengröße minus Wert der Restbreite.
Entsprechend des Kontrastwertes wird aus dem Graustufenmittelwert dann die Breite des Streifens ermittelt. Der Kontrast ist das Verhältnis zwischen weiß und schwarz in %, d.h. bei 100% Kontrast wird 100% schwarz auf die maximale und 100% weiß auf die minimale Streifenbreite abgebildet. Wenn der Kontrast verringert wird, wird 100% schwarz nur mit z.B.: 50% der maximalen Streifenbreite berechnet.

Mindestgrauwert

Der Mindestgrauwert ist ein Grenzwert für den Grauwert. Ein gleichmäßig grauer BMP-Hintergrund kann damit entfernt werden.

Hinweis: *Dieser Wert ist nur dann zu berücksichtigen, wenn eine Grafik dunkler als ihr Hintergrund ist.*

Für alle Beispiele wird das folgende Bild als Vorlage dienen:

Abb. 169: Vorlage für Beispiele (photo.bmp)

Negativ

Der Wertebereich der Graustufen wird umgedreht, d. h. aus z.B. 100% schwarz wird 0% weiß und umgekehrt.

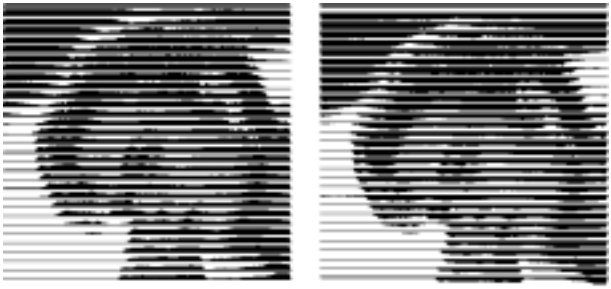
positiv negativ

Abb. 170: Beispiel für die Umkehrung des Wertebereiches

Richtung umdrehen (nur bei Streifen)

Wird diese Option aktiviert, so wird die Breite des Streifens nach unten erstellt.

Streifenbreite oben Streifenbreite unten



Ausschnitt:

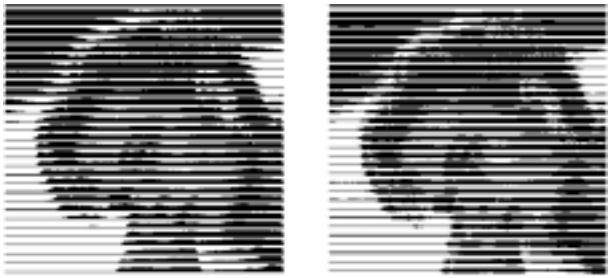
Streifenbreite oben Streifenbreite unten

Abb. 171: Beispiel für die Umdrehung der Streifenbreite

Doppelt (nur bei Streifen)

Wird diese Option aktiviert, so wird die Breite des Streifens nach oben und nach unten erstellt.

Streifenbreite oben Streifenbreite oben & unten



Ausschnitt:

Streifenbreite oben Streifenbreite oben & unten

Abb. 172: Beispiel für die Umdrehung der Streifenbreite

Horizontal oder vertikal

Mit diesen Schaltern wird die Laufrichtung der Streifen festgelegt.

Bitmap

In dem mit ***Bitmap*** überschriebenem Bereich werden die Daten der Vorlage (des Bildes) angezeigt. Im oberen Bereich wird die ***Breite*** und die ***Höhe*** des Bildes in Pixel, sowie die Auflösung in dpi angezeigt. Darunter wird die ***Breite*** und ***Höhe*** des Bildes in Millimetern eingeblendet.

Abhängigkeit der Funktionen im Bereich ***Allgemeine Einstellungen*** entstehen verschiedene Effekte.

Beispiel 1:

Eingestellt wurden die folgenden Werte:

Pixel in X-Richtung	= 1
Pixel in Y-Richtung	= 10
Restbreite	= 0
Kontrast	= 80
Mindestgrauwert	= 0
Richtung	= horizontal
Negativ	= nicht aktiv
Richtung umdrehen	= nicht aktiv
Doppelt	= nicht aktiv

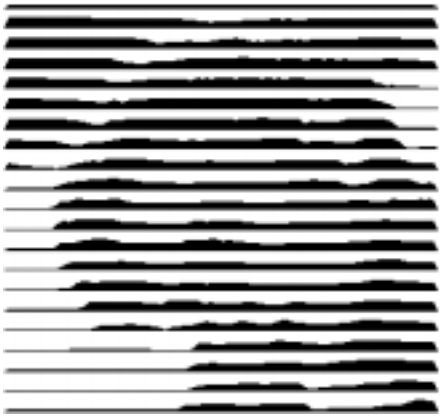
Ergebnis:

Beispiel 2:

Eingestellt wurden die folgenden Werte:

Pixel in X-Richtung	= 3
Pixel in Y-Richtung	= 15
Restbreite	= 5
Kontrast	= 60
Mindestgrauwert	= 0
Richtung	= horizontal
Negativ	= nicht aktiv
Richtung umdrehen	= nicht aktiv
Doppelt	= nicht aktiv

Ergebnis:



In der Abbildung oberhalb ist zu sehen, dass schon kleine Veränderungen der Werte zu großen Abweichungen des Ergebnisses führen.

Entgitterhilfe

Entgitterhilfe erzeugen

Die Streifen werden an den Enden aufgedickt, damit das Bild schneller entgittert werden kann.

Streifen pro Laschen

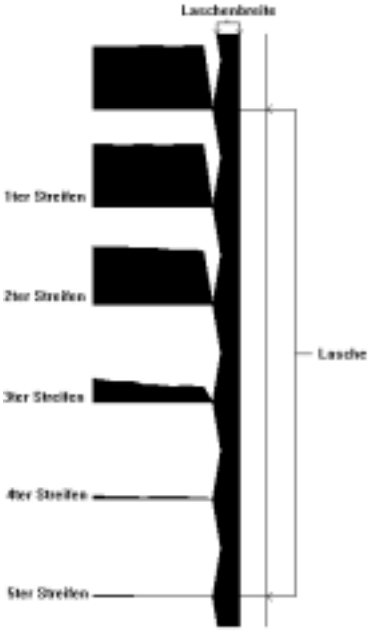
In diesem Feld kann die Anzahl der Streifen die eine Lasche enthalten soll eingestellt werden.

Laschenbreite

In diesem Feld definieren Sie die Breite einer Lasche.

Unterhalb dieser Felder wird die voraussichtliche ***Objektanzahl*** eingeblendet.

Beispiel für ***Streifen pro Lasche***, ***Laschenbreite*** und ***Streifen***



Modi

In dem EuroPhotoCut-Dialog können Sie zwischen folgenden Modi wählen: ***Streifen, Rauten, Kreise, Vierecke, Einzelne Rauten, Einzelne Kreise, Einzelne Rechtecke.***

Mit welchem Modi Sie das beste Ergebnis erzielen, ist abhängig von der verwendeten Vorlage und den eingestellten Parametern.

Hinweis: *Die Bildschirmdarstellung ergibt nur selten eine Darstellung, die eine Beurteilung des Ergebnisses ermöglicht. Drucken Sie deshalb das Ergebnis auf Ihrem Drucker aus. Hier können Sie das Ergebnis des Vorganges relativ genau beurteilen und laufen nicht Gefahr teure Folie zu verschwenden.*

Der *Eigenschaften...*-Befehl

Mit diesem Befehl kann die Pixelanzahl eines Bildes erhöht werden. Eine Erhöhung der Pixelanzahl hat zur Folge, dass die resultierende Bildgröße sich entsprechend der zunehmenden Pixelanzahl erhöht.
Die Auflösung wird i. A. in DPI (dots per inch/Anzahl Pixel pro Zoll) angegeben. Des weiteren liefert dieser Menüpunkt zusätzliche Informationen über das Bitmap.

Angezeigt wird der ***Speicherbedarf*** des Bitmaps im Arbeitsspeicher, sowie die verwendete ***Farbtiefe***.

Transparente Darstellung von Bildern im Umrissmodus

Bilder können im Umrissmodus, wahlweise transparent oder vollflächig, dargestellt werden. Wählen Sie hierzu im ***Bild*** Menü, den Menüpunkt ***Eigenschaften*** aus.

Der folgende Dialog wird geöffnet:

Abb. 173: Dialog zur Einstellung der Bitmap-Eigenschaften

Im unteren Bereich des Dialoges sehen Sie die Option ***transparente Darstellung im Umrissmodus***. Standardmäßig ist diese Option eingeschaltet.

Vorteil: Im Umrissmodus können Bitmaps exakt positioniert werden (siehe Beispiel unterhalb).

Umrissmodus
transparente Darstellung
ist nicht aktiv

Umrissmodus
transparente Darstellung
ist aktiv

Abb. 174: Beispiel für transparente Darstellung

In der Abbildung oberhalb sehen Sie auf der linken Seite des Beispieles, dass die Grafiken, welche unter dem Bitmap liegen nicht oder nur teilweise zu sehen sind.
Rechts dagegen sind alle Objekte zu sehen und können dementsprechend gut positioniert werden.

3.7 Das *Text* Menü

Der *Text eingeben*-Befehl

T

Wird dieser Befehl aktiviert, so wechselt der Mauscursor in ein großes **T** und die Texteingabe kann erfolgen.
Dasselbe erreichen Sie, indem Sie den Mauscursor an der Stelle der Arbeitsfläche positionieren, an welcher später der Text eingegeben werden soll und einmal die linke Maustaste betätigen.

Der *Text bearbeiten...*-Befehl

STRG+T

Mit diesem Menüpunkt wird die Textbox aufgerufen.

Hinweis: *Haben Sie den Text zu Kurven gewandelt, kann er nicht mehr im Texteditor bearbeitet werden. Der Befehl* ***Text in Kurven*** *hat aus dem Textblock eine Grafik generiert. Mit Hilfe der* ***Rückgängig****-Funktion können Sie diesen Vorgang wieder rückgängig machen.*

Der *Textbox*-Befehl

UMSCH+ STRG+T

Dieser Befehl öffnet die EuroCUT Textbox

Der *Text in Kurven*-Befehl

STRG+K

EuroCUT verwendet sogenannte Vektor- oder Outline Fonts (nicht zu verwechseln mit der ***Outline***-Funktion). Diese Schriften können stufenlos vergrößert und rotiert werden. Die einzelnen Buchstaben sind dabei als Folge von Vektoren definiert.
Wird dieser Menübefehl ausgeführt verwandelt sich der Text in eine grafisches Objekt, mit der Folge das die Schriftattribute des Texteditors nicht mehr anwendbar sind.

Der *Text in Zeilen*-Befehl

STRG+K

Haben Sie im Text-Editor einen Text mit mehr als einer Zeile gesetzt, dann kann, nachdem der Text auf die Arbeitsfläche gesetzt wurde, der Textblock in einzelne Textzeilen aufgespaltet werden. Die einzelnen Textzeilen lassen sich anschließend getrennt voneinander editieren, mit neuen Schriftattributen versehen oder auf der Arbeitsfläche verschieben.

Hinweis: *Werden alle einzelnen Textzeilen mit* STRG+A *markiert und ist in den* ***Grundeinstellungen*** *die rechte Maustaste mit* ***Text bearbeiten*** *belegt, dann kann nacheinander jede einzelne Text-zeile bearbeitet werden.*

Der *Text anzeigen*-Befehl

F8

Wird dieser Befehl aktiviert, so wird der Text durch ein Rechteck mit einem Kreuz in der Mitte ersetzt. Nochmaliges Betätigen des Menüpunktes stellt den Text wieder dar.
Diese Option bewährt sich insbesondere bei der Verarbeitung von vielen Textobjekten. Der Neuaufbau des Bildschirms beschleunigt sich dadurch erheblich.

Der *True Type Fonts benutzen*-Befehl

Wird dieser Menüpunkt aktiviert, werden True Type-Schriften im ***Schriftart***-Auswahlfenster nicht mehr angezeigt oder umgekehrt.

Der *Font Verwaltung*-Befehl

Font-Manager für URW BE Schriften -Schriften

Wird dieser Menüpunkt aktiviert so wird der Font-Manager für URW BE-Schriften geöffnet.

Font-Manager für Adobe Type 1-Schriften

Wird dieser Menüpunkt aktiviert so wird der Font-Manager für Adobe Type-1-Schriften geöffnet.

Adobe Type Manager...

Wird dieser Menüpunkt aktiviert so wird der Adobe Type geöffnet, welchen Sie auch zum Aktivieren, Deaktivieren oder Installieren Ihrer Adobe Type 1-Schriften verwenden können.

3.8 Das *Einstellungen*-Menü

In diesem Menü können verschiedenen Einstellungen, die für das Arbeiten mit EuroCUT von Bedeutung sind, vorgenommen werden.
Für jede Grundeinstellung steht dem Anwender ein entsprechender Dialog zur Verfügung (z.B. Diverse, Job-Info, ...).

Die *Grundeinstellungen...*-Option

Diverse...

STRG+J

Als Standardvorgaben können hier gewählt werden:

Duplizier Abstand in X-Richtung

Gibt den Betrag an, der nach dem Erzeugen eines Duplikates zwischen dem Original und dem Duplikat an Abstand bleibt (in X-Richtung).

Duplizier Abstand in Y-Richtung

Gibt den Betrag an, der nach dem Erzeugen eines Duplikates zwischen dem Original und dem Duplikat an Abstand bleibt (in Y-Richtung).

Objekte verschieben in X-Richtung

Gibt den Betrag an, um den markierte Objekte beim Drücken der Pfeiltasten auf der Tastatur bewegt/verschoben werden. (in X-Richtung)

Objekte verschieben in Y-Richtung

Gibt den Betrag an in Y-Richtung an, um den markierte Objekte beim Drücken der Pfeiltasten auf der Tastatur bewegt/ verschoben werden. Bewegen Sie später ein Objekt mit den Richtungs-/Pfeiltasten Ihrer Tastatur, haben Sie die Möglichkeit, den Betrag der Bewegungsschritte herabzusetzen;

Hinweis: *Halten Sie die* UMSCHALT-*Taste während der Bewegung gedrückt, so wird der Betrag der Verschiebung auf ein Zehntel reduziert. Halten Sie die* UMSCHALT+STRG-*Taste gedrückt, beträgt die Verschiebung ein Hundertstel der eingestellten Schrittweite.*

Autosave Intervall

Das Autosave Intervall gibt die Zeitdauer an, nach der Ihre Jobdaten automatisch auf Festplatte gespeichert wird. Diese Sicherungsdatei befindet sich immer im EuroCUT-Hauptverzeichnis. Ihr Name lautet ***autosave.job***.

Anzahl rückgängig

Bezieht sich auf die ***Rückgängig***-Funktion im ***Bearbeiten*** Menü.

Kein Undo/Redo für Bitmaps größer als...

Für Bitmaps, die größer sind als der in diesem Feld eingetragene Wert, wird die ***Undo/Redo***-Funktion automatisch abgeschaltet, d. h. dass Operationen an diesen Bitmaps unter dem ***Bild*** Menü nicht mehr rückgängig gemacht werden können.
Grund:

Der Zeitaufwand (Rechenaufwand) wird für Bitmaps ab einer bestimmten Größe zu hoch, denn für jeden Undo/Redo-Schritt muss eine Kopie des Originals (Ausgangszustand) angelegt werden.
Der Wert, der in diesem Feld eingetragen wird, sollte zwischen 5 - 10% des im Rechner verfügbaren Hauptspeichers (RAM) liegen.

Vorteil: Zeitersparnis

Die Option ***Vor Drucken Undos löschen*** löscht alle bis zu diesem Zeitpunkt durchgeführten Undos.

Export über Zwischenablage

Beim Export über die Zwischenablage kann automatisch eingestellt werden, ob Objekte von einer Größe über 600 * 600mm skaliert werden sollen.

Job-Info

In diesem Dialog können optional zu den Feldern, die dem Anwender in der Job-Info zur Verfügung stehen, weitere benutzerdefinierte Felder erzeugt werden, die in den Dialogboxen zum Laden und Löschen von Dateien angezeigt werden, wenn sie Informationen enthalten.

Der Schalter ***Job-Info automatisch anfragen*** gibt an, ob Sie beim Speichern eines neuen Jobs automatisch zur Eingabe der Job-Info aufgefordert werden.

Maus

An dieser Stelle können Sie die Belegung der rechten Maustaste definieren. Öffnen Sie hierzu die Auswahlliste und wählen Sie den Befehl aus, der beim einmaligen Klicken mit der rechten Maustaste ausgeführt werden soll.

Die Option ***Verzögerung bei Knotenanwahl*** erhöht die Anwahlsicherheit beim Selektieren von Objekten. Der Standardwert liegt bei 100; die Einheit ist 1000stel.

Je höher dieser Wert gewählt wird, um so länger dauert es bis das Objekt dem Mauscursor folgt.
Versehentliches Verschieben der Objekte ist damit ausgeschlossen.

Hinweis: *Anwender, die noch nicht so sicher im Umgang mit der Mausbedienung sind, sollten diesen Wert höher setzen.*

Plotter

Diese Kategorie der Grundeinstellungen erlaubt die Definition wichtiger Parameter für die Ausgabe auf dem Schneidplotter.

Über die Option ***Schneidevorschau*** kann diese aktiviert oder deaktiviert werden.
Im EuroCUT Schneidedialog ist die Vorschau nur ein- oder abschaltbar, wenn Sie zuvor im Plotter-Setup aktiviert wurde, ansonsten ist diese Option grau unterlegt.

Wird die Option ***Passermarke ohne Kreuz*** aktiviert werden die Passermarken ohne Kreuz geschnitten.

Nach Segment warten gibt an, ob nach der Ausgabe eines geschnittenen Segmentes, der Plotter an dieser Stellung verharren soll. Diese Option wird typischerweise bei Flachbettgeräten, ohne eingebauten automatischen Folientransport benötigt.

Segment gibt dabei die maximal adressierbare Fläche an, die in einem Stück abgearbeitet werden kann.

Nach dem Segment wird die Folie von Hand an die richtige Stelle befördert.

Sortieren heißt, dass alle inneren Objekte vor den äußeren Objekten bearbeitet werden und das eine Sortierung in x-Achsen-Richtung vorgenommen wird. Dieser Schalter sorgt dafür, dass die Folie möglichst wenig hin- und herbewegt wird, damit die Wiederholgenauigkeit so groß wie möglich bleibt. Diese Option wird insbesondere benötigt bei Plottern mit Gripprollenantrieb oder beim Fräsen.
Die Ausgabegeschwindigkeit reduziert sich bei dieser Einstellung geringfügig.

Rahmen definiert, ob und in welchem Abstand ein Aushebe-/Entgitterrahmen um die Grafik geschnitten wird. Diese Option erleichtert das Entgittern der Folie.

Überlappung definiert die Überlagerung zweier Segmente. Dieser Wert sorgt für Ausgleich der Schrumpfung, der bei Folien auftritt.

Segmentabstand definiert die Entfernung zwischen einzelnen Segmenten eines Jobs.

Kopienabstand schließlich definiert den Abstand von Kopien auf der Folie.

Passer-/Justiermarken setzen

Über diesen Menüpunkt kann die Größe, die Position bzgl. des selektierten Objekts und Art (Summagraphics OPOS, Mimaki OPAAL) editiert werden.

Die OPOS-Funktion dieser Schneidplotter versetzt Sie in die Lage aus bedruckten Folienstücken Sticker und Aufkleber nachträglich auszuschneiden. Eine automatische Erkennung von Druckmarken sorgt dafür, dass die exakte Nachbearbeitung der Konturen möglich wird.

Das bedingt aber, dass Sie zusätzliche Dinge beachten und spezielle Einstellungen vornehmen müssen.

Kalibrierung des Schneideplotters anhand der Marker

Wenn Sie im EuroCUT Schneidedialog den Schneidemodus „Schneiden OPOS“ ausführen und ihr Summasign auf „Online“

geschaltet ist wird das Gerät automatisch in den Modus für die Erkennung der Marken geschaltet.

Hinweis: *Wichtig ist, dass die erste Marke und die zu schneidende Kontur entweder selektiert sind oder das sie im gleichen Farblayer liegen.*

Im Display erscheint die Aufforderung „Setz Sensor über erste Markierung (Marke)".
Mit den Pfeiltasten fahren Sie anschließend den Schneidekopf mit dem optischen Sensor möglichst genau über die erste Marke und bestätigen die Position mit der ENTER-Taste.

Hinweis: *Dabei ist zu beachten, dass die erste Marke den Nullpunkt angibt. Alle zu schneidenden Objekte müssen im positiven Bereich liegen.*

Anschließend scannt das optische System nacheinander alle im Treiber definierten Marken ab, um die Kontur exakt zu schneiden. Zuerst werden die Marken in X-Richtung abgefahren, dann die Y-Richtung (Folienbreite), dann wieder die X-Richtung.

Hinweis: *Segmentieren ist in diesem Modus nicht möglich. Achten Sie bei der Erstellung der Matrize darauf, dass der Entgitterrahmen ausgeschaltet ist.*

Achten Sie bei der Erstellung der Matrize auch darauf, dass die Dicke der Transportrollen mit eingerechnet wird.

Tipp: *Drucken Sie nur soviel Marken wie sie zum exakten Ausrichten der Folie benötigen und setzen Sie die letzte Marke so dass der Foliensensor am Ende nicht aktiviert wird.*

Stege

Bei Einfügen eines Steges über das Menü der rechten Maustaste, wird das Objekt am Punkt des Mausklicks mit der eingetragenen Steglänge aufgetrennt.

Hinweis: *Diese Funktion ist nur im* ***Konten****-Modus verfügbar.*

Filter

Diese Dialogbox erlaubt es Ihnen, die Suchpfade zum Importieren zu definieren, sowie den Dateinamen für den automatischen Import von Dateien zu wählen.

Der Autoimport funktioniert folgendermaßen:

Ist EuroCUT geladen und wird eine EPS-Datei in einem der angegebenen Suchpfade unter dem definierten Namen (!EuroCUT) gespeichert, dann aktiviert dies automatisch EuroCUT und diese Datei wird direkt auf die Arbeitsfläche geladen.

Für den Import von Daten aus CorelDRAW 3-11 ist ein automatischer Export Namens CoRUN implementiert. Weiter Informationen über den CoRUN-Autoexport finden Sie auf den ersten Seiten dieses Handbuches.

Bevorzugte Filter:

Die folgenden Auswahlfelder stehen Ihnen hier zur Verfügung:

*.EPS	AI Illustrator, EPS inkl. *.EPS
*.AI	AI Illustrator, EPS, AI Postscript
*.BMP	EuroPhotoCUT, Windows - Bitmap
*.PCX	EuroPhotoCUT, Paintbrush - Bitmap

Hinweis: *Die Felder unter Bevorzugte Importfilter müssen gesetzt werden, bevor Dateien mit dem* DRAG & DROP-*Verfahren nach EuroCUT Professional importiert werden können.*

Vorschau abschalten für...

Unter diesem Punkt können Vorgaben für die Vorschau von Bitmap- oder EPS-Dateien im ***Import-***Dialog vergeben werden. Wird z.B. in dem Feld *Bitmaps größer als* ein Wert von 2MB eingetragen, wird die Vorschau für Bitmaps die größer als 2MB sind automatisch abgeschaltet.
Soll die Vorschau der zu importierende Datei angezeigt werden, muss das Feld *Vorschau* unterhalb des Vorschaufenster aktiviert werden.
Der Default-Wert für diese Option ist 1MB.

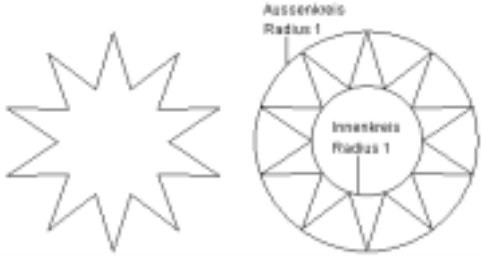
In dem Feld *EPS-Dateien größer als...* können Werte für die Vorschau von EPS-Dateien im ***Import-***Dialog vergeben werden. Standardmäßig ist hier ein Wert von 0,1MB voreingestellt.

Symmetrisches Objekt

Abb. 175: Voreinstellungen für symmetrische Objekte

Mit diesem Befehl aktivieren Sie den Modus zum Zeichnen von Polygonen (Vielecke) und symmetrischen Objekten wie z.B. Sternen, Ellipsen oder Vielecken.

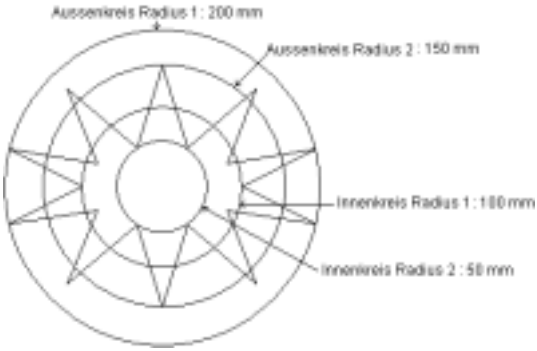
Beispiel 1: Stern aus Kreis erzeugen



In obigem Beispiel ist auf der linken Seite der Stern, welcher erzeugt wurde zu sehen. Rechts daneben ist der Radius des Außen- und Innenkreises zu sehen. Im Dialog wurde für den Aussenkreis ein Radius 1 von 100 und für den Innenkreis ein Radius 1 von 50 eingetragen.
Unter dem Radius eines Kreises versteht man die Hälfte seines Durchmessers.

Beispiel: Radius / Durchmesser

Beispiel 2: Stern aus Ellipse erzeugen



Bei Ellipsenformen kommen alle 4 Radien zum Einsatz, da die Ellipse keinen gleichmäßigen Kreis darstellt. Im Beispiel oberhalb sind die 4 Radien durch Kreise verdeutlicht wurden

Der *Farbpalette*-Befehl

Mit diesem Befehl können neue Farbpaletten angelegt, geladen oder gespeichert werden.

Neu

Es werden alle Farblayer entfernt, die eine Layernummer haben, die größer als 6 ist.
Diesen Befehl benutzen Sie, wenn Sie eine neue Farbpalette individuell definieren möchten.
Die Auswahl der Layerfarbe geschieht, indem Sie einfach mit dem Mauscursor die gewünschte Farbe auswählen und anschließend die ***OK***-Schaltfläche aktivieren.

Laden...

Zuvor definierte Paletten können geladen werden.

Speichern

Mit diesem Befehl sichern Sie eine neu definierte oder eine geänderte Standardpalette auf Ihrer Festplatte.

Wird diese neue oder geänderte Palette als Defaultpalette abgespeichert, wird bei jedem Neustart von EuroCUT diese Palette benutzt.

Speichern unter...

Dieser Befehl erlaubt die Neuvergabe eines Palettennamens.

Default

Dieser Befehl lädt die Farbpalette, die standardmäßig mit EuroCUT ausgeliefert wird. Es handelt sich dabei um eine Mactac Folienfarbtabelle, die unter Zuhilfenahme des Farbfächers als Defaultpalette definiert wurde.

Paletten-Historie

Diese Funktion erleichtert Ihnen das Laden der letzten 4 Farbpaletten, ohne den Umweg über den Verzeichnisbaum. Am Ende der Menüliste des ***Farbpalette*** Menüs erscheinen die Namen der 4 zuletzt bearbeiteten Farbpaletten. Klicken Sie mit dem Mauszeiger auf den gewünschten Paletten-Namen öffnet die ausgewählte Palette.

Die Systemsteuerung...

Dieser Befehl aktiviert die Windows Systemsteuerung, um eventuell notwendige Veränderungen an den Systemparametern von Windows vorzunehmen. Dies bezieht sich vor allem auf die Installation von Druckern und die Konfiguration der seriellen Schnittstelle.

Die Arbeitsfläche...

Hier können Sie die Größe und die Farbe Ihrer Arbeitsfläche neu bestimmen.
Die Größe der Arbeitsfläche ist vordefiniert und -definierbar. Vordefiniert sind z.B. DIN-A-Größen.
Neben den fest definierten Maßen können Sie 10 benutzerdefinierte Arbeitsflächen als Standard eingeben.
Eine wichtige Funktion für alle, die eine Fräse oder Graviermaschine haben, denn die jeweils neue Eingabe der nutzbaren Fläche entfällt.

Die Farbe der Arbeitsfläche ist frei definierbar. Dies garantiert eine bessere Layoutkontrolle am Bildschirm.

Hinweis: *Ein Doppelklick auf den Schatten rechts neben und unterhalb der Arbeitsfläche öffnet ebenfalls diesen Dialog.*

Die *Objektleiste*-Funktion

Betätigen dieses Menüpunktes öffnet einen Dialog in welchem optionale Schaltflächen in die Objektleiste eingefügt werden. Beim ersten Start von EuroCUT ist diese Leiste noch leer.

Die *Lineale...*-Funktion

UMSCHALT+I

Mit dieser Funktion definieren Sie die Orte, an denen die Lineale positioniert werden. Aus Platzgründen kann auf die Anzeige der Lineale verzichtet werden.
Bei metrischer Darstellung ist jeder fünfte Schritt länger gezeichnet und bei nicht-metrischer jeder zweite und jeder vierte noch einmal.

Der *Maßeinheit*-Funktion

Dieser Befehl schaltet die Maßeinheit in die gewünschte Einheit (mm, cm oder inch) um.
Die Metrik ist auch über eine Schaltfläche direkt veränderbar. Die Schaltfläche befindet sich da, wo sich horizontale und vertikale Scroll-Leiste treffen.

Die *Raster...*-Funktion

STRG+R

Diese Option zeigt entweder ein Gitter selbst oder nur die Kreuzungspunkte der Gitterlinie (Raster) auf der Arbeitsfläche. Diese Funktion erleichtert das Ausrichten und Positionieren von Objekten auf der Arbeitsfläche.
Frei definiert werden können der Abstand der Gitternetzlinien und der Offset in X-/Y-Richtung. Bezugspunkt ist dabei die linke untere Ecke der Arbeitsfläche. Dieser Punkt repräsentiert die 0/0-Position, zu dem der Offset addiert wird.
Eine Positionierhilfe mit „magnetischem“ Einfluss sorgt für exakte Ausrichtung der Objekte.

Die *Farbdarstellung*-Funktion

Dieser Menüeintrag beeinflusst die Farbdarstellung auf dem Bildschirm in Abhängigkeit von der verwendeten Grafikkarte und der eingestellten Auflösung des Bildschirmtreibers. Sie hat *keine* Auswirkung auf das Druckergebnis.

Klare Farben

Für die Farbwiedergabe werden bis *256 reintonige Farben* und keine Farbraster verwendet. (Voraussetzung ist, dass Ihre Hardware diese Möglichkeit unterstützt).

256 Color Dithering

Diese Darstellungsart wird benutzt bei *256 Farben in Rasterdarstellung*.

Windows Dithering

Wenn der Standard-Farbanzeigemodus (VGA, 256-Farben) nicht unterstützt wird, steht nur diese Option zur Verfügung. Diese Farbdarstellung entspricht ***16 Farben in Rasterdarstellung***. Das Neuzeichnen des Bildschirms beansprucht in diesem Modus die geringste Zeit.

Der *Umrissmodus*-Befehl

F9

Der Umrissmodus zeichnet nur die Kontur der Objekte in der ausgewählten Layerfarbe.

Hinweis: *Objekte, die im weißen Farblayer liegen, werden in diesem Modus als gestrichelte, graue Linie angezeigt.*

Der *Anzeige unterbrechbar*-Befehl

F7

Diese Option bewährt sich vor allem bei komplexen Zeichnungen. Wenn Sie aktiviert ist, können Sie das Neuzeichnen der Objekte unterbrechen, um einen Menüeintrag zu aktivieren oder um ein Werkzeug auszuwählen. Sie müssen nicht warten, bis der Neuaufbau des Bildschirms abgeschlossen ist.

Wichtig in diesem Zusammenhang ist auch, dass Textblöcke skizziert dargestellt werden können. Angezeigt werden die Textblöcke als durchgestrichenes Rechteck. Dies geht unheimlich schnell. Die Blöcke verhalten sich weiterhin wie ein Textblock.

Der *Undo/Redo*-Befehl

UMSCH+F7

Mit diesem Befehl kann die ***Undo/Redo***-Funktion ein- oder ausgeschaltet werden.

Vorteil bei ausgeschaltetem Undo/Redo:

Bei großen oder vielen Objekten ist die Knotenbearbeitung schneller.
Die Testphase (Ausgangszustand → Bearbeitung → vorläufiger Endzustand) bei mehreren Bearbeitungsschritten kann auf folgende Weise wieder rückgängig gemacht werden:

1. Undo/Redo ausschalten
2. Objekte bearbeiten
3. Undo/Redo einschalten

Anwählen der ***Rückgängig***-Funktion im ***Bearbeiten*** Menü, stellt den Zustand vor Punkt 1 wieder her.

Der *Fadenkreuz*-Befehl

STRG+F7

Wenn Sie diese Option aktivieren, wird der Cursor zu einem Kreuz, das sich über die gesamte Breite und Länge des Desktops erstreckt. Sobald Sie den Mauszeiger über den Desktop hinaus bewegen (z.B. um ein Werkzeug auszuwählen), wird er wieder zu einem Pfeil.

Die *Hilfslinien...*-Funktion

H

Hilfslinien sind blau gestrichelte Orientierungslinien, die Sie als Hilfsmittel zur Konstruktion einsetzen können. Darüber hinaus erleichtern Sie Ihnen die Positionierung Ihrer grafischen Objekte oder von Text auf dem Desktop.

Hinweis: *Ist die Positionierhilfe aktiviert, üben die Hilfslinien einen „magnetischen" Einfluss auf in die Nähe kommende Objekte aus und erlauben genaueste Positionierung.*

Die *Positionierhilfe*-Funktion

P

Die Positionierhilfe vereinfacht das Anlegen von Objekten an die Hilfslinien. Diese Option aktiviert den magnetischen Effekt auf grafische Objekte und Text.

Der *Hilfslinien feststellen*-Befehl

STRG+H

Mit dieser Option können Sie alle Hilfslinien sperren, so dass sie nicht mehr markiert oder verschoben werden können. Erst durch erneutes Anklicken dieses Menübefehls werden die Hilfslinien wieder entriegelt und wieder verschiebbar.

Der *Hilfslinien sichtbar*-Befehl

UMSCH+H

Mit dieser Option können Sie alle Hilfslinien unsichtbar machen. Erst durch erneutes Anklicken dieses Menübefehls werden die Hilfslinien sichtbar.

Der *Sprache wählen*-Befehl

Dieser Befehl öffnet einen Dialog in welchem die Sprache ausgewählt werden kann, in welcher die EuroCUT Dialoge und Menüs dargestellt werden soll.

3.9 Das *Fenster*-Menü

Der *Neues Fenster*-Befehl

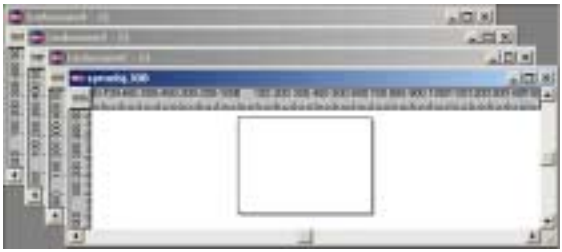
Betätigen dieses Menüpunktes öffnet ein neues EuroCUT Fenster.

Der *Nebeneinander*-Befehl

Betätigen dieses Befehles stellt alle Fenster wie folgt dar.

Der *Überlappend*-Befehl

Betätigen dieses Befehles stellt alle Fenster wie folgt dar.



Der *Schließen*-Befehl

Betätigen diese Befehles schließt das gerade aktive Fenster mit vorheriger Sicherheitsabfrage.

Der *Alle Schließen*-Befehl

Betätigen diese Befehles schließt alle geöffneten Fenster mit vorheriger Sicherheitsabfrage.

Der *Standard*-Befehl

STRG+1C

Dieser Befehl schaltet die ***Werkzeug***-Symbolleiste auf den Desktop oder lässt sie verschwinden.

Der *Layerbox*-Befehl

STRG+2

Dieser Befehl schaltet die ***Layerbox*** auf den Desktop oder lässt sie verschwinden.

Der *Setup*-Befehl

STRG+3

Dieser Befehl schaltet die ***Setup***-Symbolleiste auf den Desktop oder lässt sie verschwinden.

Der *Werkzeuge*-Befehl

STRG+4

Dieser Befehl schaltet die ***Werkzeuge***-Symbolleiste auf den Desktop oder lässt sie verschwinden.

Der *Text*-Befehl

STRG+5

Dieser Befehl schaltet die ***Text***-Symbolleiste auf den Desktop oder lässt sie verschwinden.

Der *Knoten*-Befehl

STRG+6

Dieser Befehl schaltet die ***Knotenbox*** auf den Desktop oder lässt sie verschwinden.

Der *Objekt*-Befehl

STRG+7

Dieser Befehl schaltet die ***Objekt***-Symbolleiste auf den Desktop oder lässt sie verschwinden.

Der *Statuszeile Objekt-Info*-Befehl

STRG+8

Dieser Befehl schaltet die ***Statuszeile Objekt-Info***-Symbolleiste auf den Desktop oder lässt sie verschwinden.

Der *Statuszeile Element-Info*-Befehl

STRG+9

Dieser Befehl schaltet die ***Statuszeile Element-Info***-Symbolleiste auf den Desktop oder lässt sie verschwinden.

Der *Cliparts*-Befehl

C

Dieser Befehl schaltet die ***Clipart***-Symbolleiste auf den Desktop oder lässt sie verschwinden.

Der *Job-Historie*-Befehl

In diesem Bereich des Fenster Menüs werden alle aktiven Job aufgelistet. Sollten mehr als 9 Jobs geöffnet werden, so wird dies durch den Menüpunkt *Weitere Fenster* angezeigt.

3.10 Das *Hilfe*-Menü

Über...

Die Auswahl dieses Menüeintrags öffnet ein Info-Fenster, indem eine Vielzahl von Informationen angezeigt werden. Auf der linken Seite des Dialoges werden u. a. Seriennummer, Versionsnummer, freier Speicher, Coprozessor oder Prozessortyp angezeigt. Auf der rechten unteren Seite des Dialoges befindet sich ein Scroll-Fenster, in dem alle Programm-Dateien der jeweiligen Programm-Version (EuroCUT Basic oder -Professional) aufgelistet sind. Diese Dateiliste kann über die ***Drucken***-Schaltfläche ausgedruckt werden.

Hinweis: *Sollten Probleme mit Ihrer EuroCUT-Version auftreten, können diese am schnellsten behoben werden, wenn diese Liste unseren Supportmitarbeitern zur Verfügung steht*

Hilfe...

Diese Option startet die EuroCUT Online-Hilfe.

Info...

Dieses Info-Fenster enthält Informationen bezüglich der Objekte auf dem Desktop. Dies sind u. a. Objekte, Textblöcke, Datenblöcke oder Bitmaps. Aktivieren der Schaltfläche F10 öffnet denselben Dialog.

Online Support

Aktivieren dieses Menüpunktes stellt eine direkte Verbindung zur Support-Seite der RCS Systemsteuerungen GmbH her.

Sollten Sie keinen Browser installiert haben, wird Ihnen eine Text-Datei angezeigt, die Sie darüber informiert, was zu tun ist, damit Sie die Vorteile von RCS-ONLINE nutzen können.

In RCS-ONLINE finden Sie hilfreiche Tipps und Tricks über EUROSYSTEMS-Produkte, sowie in der Hotline häufig gestellte Fragen zur Software und diversen Schneideplottern.

Um Ihre Probleme möglichst schnell und effektiv zu beheben, füllen Sie bitte umgehend die Formularfelder unter ***Software Registrierung*** vollständig aus, falls Sie sich noch nicht registrieren lassen haben.

3.11 Das objektsensitive Menü der rechten Maustaste

Das objektsensitive Menü, welches über die rechte Maustaste geöffnet wird, erleichtert und beschleunigt die Arbeit mit EuroCUT wesentlich. Befindet sich kein Objekt auf der EuroCUT Arbeitsfläche stehen Ihnen hier die folgenden Menüpunkte zur Verfügung:

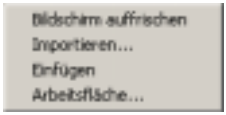


Abb. 176: Das Objektsensitiven Menü (kein Objekt auf Arbeitsfläche)

Befinden sich mehrere Objekte auf der EuroCUT Arbeitsfläche so erscheint das Menü wie folgt:

Abb. 177: Das Objektsensitiven Menü (mindestens ein Objekt auf Arbeitsfläche)

4. FontManager für URW BE-Schriften

Einleitung

Der Schriftenverwalter für URW BE-Schriften arbeitet datenbankorientiert, d.h. die Schriften werden nur einmalig von einem beliebigen Datenträger in eine beliebige Schriftdatenbank installiert. Anschließend sind die zu einer Schrift gehörigen BE- und SP-Dateien nicht mehr erforderlich.
Bei Erzeugung einer Schriftdatenbank, beispielsweise in einer Netzwerkumgebung, werden tausende von Schriften für alle Benutzer verfügbar. Es ist nicht mehr erforderlich, dass jeder Benutzer Schriftsätze lokal auf dem Datenträger hält oder pflegt.

Die Anzahl der installierten Schriften ist nur durch die verfügbare Plattenkapazität beschränkt. Schriften können in unterschiedliche Datenbanken gruppiert werden.
Einmalig installierte Schriften stehen immer zur Verfügung, auch wenn beispielsweise Jobs geladen werden die Schriften enthalten, welche momentan nicht aktiv sind oder sich nicht im aktiven Schriftbestand befinden.
Durch den integrierten Kerning-Editor können Schriften individuell angepasst werden.

Hinweis: *Um eine URW BE-Schrift zu installieren, sind immer 2 Dateien erforderlich:*

1. Die Font Bezier-Datei (*.be)
2. Die Font Kerning-Datei (*.sp)

Starten des Schriftenverwalters für BE-Schriften

Der Fontmanager kann auf zwei Arten gestartet werden:

1. Über den Menüpunkt ***Fontverwaltung/Font-Manager für URW BE-Schriften*** im ***Einstellungen*** Menü.

2. Über das Symbol des EuroCUT-FontManagers , welches in der Windows-Taskleiste zu finden ist. Mit einem Klick der rechten Maustaste auf dieses Symbol aktivieren Sie das Fontmanagermenü. Wählen Sie in diesem Menü einfach den Menüpunkt ***Font-Manager für URW BE-Schriften***, so wird der folgende Dialog geöffnet:

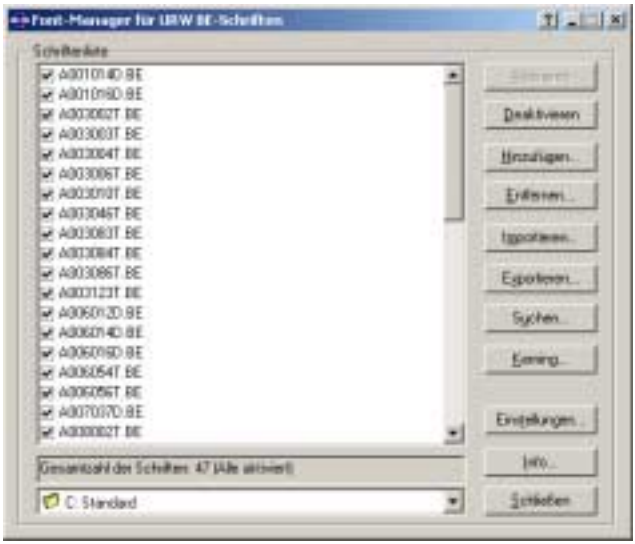


Abb. 178: Der *Font-Manager*-Dialog für URW BE-Schriften

In dem mit ***Schriftenliste*** überschriebenem Feld werden alle Schriften, die sich in der Datenbank „Standard“ befinden angezeigt. Aktive Schriften werden mit einem Häkchen vor der Schrift versehen, deaktive Schriften haben kein Häkchen.

Ein Doppelklick mit der rechten Maustaste auf eine Schrift öffnet ein Vorschaufenster, in welchem die Schrift angezeigt wird.

Unterhalb der Schriftenliste wird die Gesamtanzahl der Schriften, sowie die Anzahl der aktiven und deaktiven Schriften, angezeigt.

Schriften aktivieren

Aktivieren Sie eine Schrift, in dem Sie einen Mausklick mit der linken Maustaste auf das Feld vor dieser Schrift ausführen.

Aktivieren Sie mehrere Schriften nacheinander, in dem Sie die STRG-Taste gedrückt halten, während Sie die Schriften markieren.

Aktivieren Sie mehrere Schriften auf einmal, in dem Sie die UMSCHALT-Taste gedrückt halten, während Sie die Schriften markieren.

Schriften deaktivieren

Deaktivieren Sie eine Schrift, in dem Sie einen Mausklick mit der linken Maustaste auf das Feld vor dieser Schrift ausführen.

Deaktivieren Sie mehrere Schriften nacheinander, in dem Sie die STRG-Taste gedrückt halten, während Sie die Schriften markieren.

Deaktivieren Sie mehrere Schriften auf einmal, in dem Sie die UMSCHALT-Taste gedrückt halten, während Sie die Schriften markieren.

Hinweis: *Eine deaktivierte Schrift wird im aktuellen Schriftbestand nicht mehr aufgeführt. Schriften, die augenblicklich im Job benutzt werden, können nicht deaktiviert werden.* Deaktivierte Schriften, die beispielsweise nach einem Job-Ladevorgang benötigt werden, werden automatisch aktiviert.

Schriften hinzufügen

Beim Hinzufügen von Schriften muss die Bezier-Datei (*.be) angegeben werden, die im Dateiauswahldialog selektiert werden kann. Im Dateiauswahldialog können auch mehrere Einträge markiert werden. Bei Einschalten des Markierungsfeldes ***Schriftbeispiel darstellen*** kann die Schrift vor der Installation begutachtet werden.

Betätigen der ***Durchsuchen***-Schaltfläche öffnet ein weiteres Dialogfenster. Hier werden alle BE-Schriftdateien ab dem aktuellen Verzeichnis (einschl. zugehöriger Unterverzeichnisse) gesucht und mit ihren Schriftnamen in der Liste dargestellt. Wird dieser Dialog mit OK bestätigt, so werden alle angekreuzten Schriften installiert.

Eine andere Möglichkeit Schriften hinzuzufügen ist das DRAG & DROP-Verfahren.

Beispiel: Öffnen Sie den Explorer. Wechseln Sie in Ihr Schriftenverzeichnis und markieren Sie in diesem Verzeichnis eine oder mehrerer BE-Dateien. Halten Sie die linke Maustaste gedrückt, ziehen Sie die markierten Schriften in den Installationsdialog hinein und lassen Sie diese hier fallen.

Die installierten Schriften werden anschließend in die aktuelle Schriftenliste aufgenommen. Sie sind selektiert und sofort als aktiv gekennzeichnet. Aktive Schriften stehen sofort zur Verwendung in EuroCUT zur Verfügung.

Schriften entfernen

Wird diese Schaltfläche betätigt, so wird der folgende Dialog geöffnet:

Abb. 179: Der *Schriften entfernen*–Dialog

Rechts im Dialog sehen Sie die verschiedenen Schaltfläche, die Ihnen hier zur Verfügung stehen.

Betätigen der ***Ja***-Schaltfläche löscht die ausgewählte Schrift physikalisch aus dem aktuellen Datenbestand.

Betätigen der ***Ja zu allen***-Schaltfläche löscht alle ausgewählten Schriften physikalisch aus dem aktuellen Datenbestand.
Wird die ***Übergehen***-Schaltfläche betätigt, so wird die gerade angezeigte Schrift nicht gelöscht, sondern die nächste angezeigt.

Schriften importieren

Wird die ***Importieren***-Schaltfläche, so wird ein Dateiauswahldialog geöffnet. In diesem Dialog muss der Name der Importdatei angegeben werden. Nach Bestätigung der ***Öffnen***-Schaltfläche wird diese Importdatei gelesen und die darin enthaltenen Schriften in der Schriftenliste dargestellt.
Die zu importierenden Schriften können nun durch das Markieren im linken Kontrollkästchen festgelegt werden. Mit der ***Start***-Schaltfläche starten Sie den eigentliche Importvorgang.
Alle markierten Schriften werden in den aktuellen Schriftenbestand eingelesen.

Hinweis: *Bereits bestehende Schriften werden bei diesem Vorgang überschrieben.*

Schriften exportieren

Wird diese Schaltfläche betätigt, so wird ein weitere Dialog geöffnet, in welchem alle Schriften des aktiven Schriftenbestandes aufgelistet sind.

Abb. 180: Der *Schriften exportieren*-Dialog

Die zu exportierenden Schriften können hier durch das Markieren im linken Kontrollkästchen festgelegt werden. Betätigen der ***Start***-Schaltfläche öffnet einen Dateiauswahldialog, in dem der Name der Exportdatei angegeben werden muss. Das Programm verwendet den vorgegebenen Dateinamen ECFontBE.Ecf.
Nach Bestätigung der ***Speichern***-Schaltläche wird der Exportvorgang gestartet.

Hinweis: *Es ist nicht möglich über mehrere Disketten zu exportieren. Im Allgemeinen können jedoch - je nach Schriftgröße ca. 8-10 Schriftschnitte auf einer 1.44 MB-Diskette gespeichert werden.*

Suchen

Mit dieser Funktion können Schriftdatenbanken nach bestimmten Schriften durchsucht werden.

Abb. 181: Der *Suchen*-Dialog

In der mit ***Schriftname*** überschrieben Eingabezeile tragen Sie den Schriftnamen ein, nachdem Sie suchen wollen.

Unterhalb der Eingabezeile kann der Schriftschnitt ausgewählt werden, nach dem gesucht werden soll.

Die Option ***Nach ganzen Wörtern suchen*** überprüft die hundertprozentige Übereinstimmung des Schriftnamens mit dem Such-
begriff. Ist diese Option nicht markiert, werden auch Schriften gefunden, deren Name nur Teile des eingegebenen Suchbegriffes enthält.

Die Option ***Groß-/Kleinschreibung*** überprüft die Groß- und Kleinschreibung des Schriftnamens. Ist die Option nicht markiert, wird beispielsweise „Aachen Bold“ genauso gefunden wie „AaCHen BOLD“.

Den Suchvorgang starten Sie, indem Sie die ***Starten***-Schaltfläche betätigen. Hierbei werden alle verknüpften Schriftdatenbanken durchsucht und die darin gefundenen

Schriften einschliesslich Ihrer Datenbankposition in der Ergebnisliste aufgeführt.
Ein Doppelklick mit der linken Maustaste auf einen Eintrag wechselt zur verknüpften Schriftdatenbank, schliesst das Dialogfeld und selektiert die Schrift in der aktuellen Schriftenliste.

Kerning...

Was ist Kerning?

Beim einfachen Aneinanderreihen mehrerer Zeichen entstehen oftmals unschöne Lücken. Beispielsweise das Wort ›Text‹. Man könnte fast meinen zwischen dem „T“ und dem „e“ habe man ungewollt ein Leerzeichen eingefügt. Das liegt daran, dass der Querbalken des „T“ die Laufweite bestimmt. Eigentlich sollte das „T“ nicht viel breiter als ein „I“ erscheinen. Zum Vergleich: „Test vs lesen“. Stelle man sich nun bei dem Wort „lesen“ einen Querbalken auf dem „I“ vor, ergäbe sich zwar ein unsinniges Wort, aber es ließe sich besser lesen als das Wort „Test“.
Deshalb werden bei der Schriftentwicklung manche Zeichenkombinationen gesondert behandelt. So wird beispielsweise die Kombination „Te“ korrigiert. Dabei wird das „e“ etwas unter den Querbalken des „T“ gezogen. Diese Korrektur nennt man Kerning oder Unterschneiden.

Wer bestimmt das Kerning?

Bei der Schriftentwicklung werden je nach Schrift unterschiedliche Kerningwerte festgelegt. Schreibmaschinenschriften beispielsweise haben eine feste Zeichenbreite und benötigen daher kein Kerning. Proportionalschriften lassen sich dagegen ohne Kerning oftmals nur schlecht lesen. Deshalb bestimmt der Schriftentwickler die seiner Meinung nach besten Kerningwerte für bestimmte Zeichenkombinationen.
Diese Kombinationen werden beim Adobe Type Manager tabellarisch in den PFM-Dateien (**P**rinter **F**ont **M**etrics) abgelegt und beim Textsatz entsprechend ausgewertet.

Warum Kerning?

Da die Kerningwerte im allgemeinen auf den Schriftsatz ausgelegt sind, kann es jedoch bei größeren Schrifthöhen, wie sie z.B. bei Plakaten verwandt werden, trotzdem zu unschönen Lücken kommen. Diese können dann mit einem Kerning Editor „bereinigt“ werden.

Der *Kerning*-Dialog

Betätigen der gleichnamigen Schaltfläche öffnet den Dialog zur Bearbeitung der Kerningdaten.

Abb. 182x: Der *Kerning*-Dialog

In der Kopfzeile des Dialoges wird die momentan aktive Schrift angezeigt. Eine andere Schrift wählen Sie aus, indem Sie den Kerning-Dialog verlassen und im FontManager eine andere Schrift anklicken.

Die Kerningwerte werden durch Betätigung der Pfeiltaste oder durch die direkte Eingabe im Eingabefeld ***Kerningwert*** geändert. Das Zurücksetzen eines Wertes erfolgt durch die ***Originalwert***-Schaltfläche. Die Änderungen sind im Kerningfenster sofort sichtbar – wobei positive Abstände mit einer blauen und negative Abstände mit einer roten Hilfslinie kenntlich gemacht werden.

Die beiden Buchstaben links und rechts neben dem Kerningpaar werden im Eingabefeld ***Vorlage Links/Rechts eingetragen***. Darüber können die Grundlinie, sowie die Hilfslinien an- und abgeschaltet werden.

In dem Feld ***Versalhöhe*** können Sie die Darstellung im Vorschauändern. Dieser Wert hat keinen Einfluss auf die Schrift selbst.

Die Änderungen, die Sie in diesem Dialog druchgeführt haben, übernehmen Sie durch Betätigen der ***Speichern***-Schaltfläche.

Einstellungen

In diesem Dialog werden die grundlegenden Eigenschaften der EuroCUT-Schriftenverwaltung festgelegt:

Allgemein

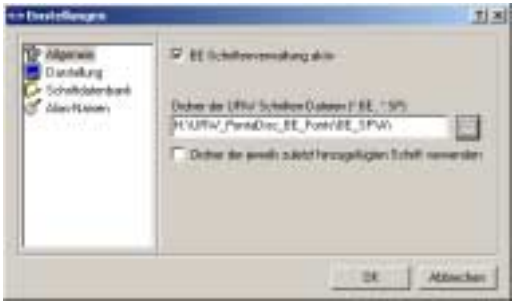


Abb. 183: Der *Einstellungen*-Dialog/Karte *Allgemein*

Die Checkbox ***BE-Schriftenverwaltung aktiv*** aktiviert oder deaktiviert die Verwendung von URW BE-Datenbankschriften.

In der mit ***Ordner der URW-Schriftendateien...*** überschriebenen Eingabezeile, wird der Pfad des Ordners angezeigt, der verwendet wird, wenn Schriften hinzugefügt werden.
Mit der ***...***-Schaltfläche kann dieser Ordner mit einem ***Verzeichnisauswahl***-Dialog beliebig gewählt werden.

Ist die Checkbox ***Ordner der jeweils ...*** aktiv, so wird das zuletzt verwendete Verzeichnis für die Schrifteninstallation benutzt.

Darstellung

Abb. 184: Der *Einstellungen*-Dialog/Karte *Darstellung*

In der mit Beispieltext überschriebenen Eingabezeile kann ein beliebiger Text eingegeben werden, der bei der Darstellung von Schriftbeispielen im Fenster angezeigt wird.

Ist die Checkbox ***Schriftname als Beispieltext verwenden*** aktiv,
so wird der Windowsname der Schrift angezeigt.

Ist die Checkbox ***Beispieltext mit Kerning*** aktiv, so werden im Beispieltext die Kerningwerte der Schrift verwendet.

Ist die Checkbox ***Nur Konturen darstellen*** aktiv, so wird das Schriftbild im Umrissmodus dargestellt.

Darstellung der Schriftleiste:

Mögliche Einstellungen:
- Schriftnamen (Windows-Namen)
- Dateinamen (BE)
- Schrift- und Dateinamen
- Datei- und Schriftnamen

Schriftdatenbank

Abb. 185: Der *Einstellungen*-Dialog/Karte *Schriftdatenbank*

Ist die Checkbox ***Komprimieren nach dem Entfernen...*** aktiv, so wird die Schriftendatenbank nach jedem Entfernen einer Schrift komprimiert.
Hierbei werden überflüssige Dateneinträge physikalisch aus der Schriftdatenbank gelöscht, d.h. die Dateien der Schriftdatenbank werden kleiner und belegen weniger Plattenspeicher.
Die Datenbank enthält anschließend nur noch die tatsächlichen Einträge.

Hinweis: *Andernfalls wird nur der Verweis auf die gelöschten Schriften zurückgesetzt; eine physikalische Löschung findet nicht statt.*

Wird die ***Jetzt Komprimieren***-Schlatfläche betätigt, so wird der Komprimimierungsvorgang sofort durchgeführt; unabhängig davon, ob Schriften gelöscht wurden oder nicht.
Je nach Anzahl der installierten oder bereits gelöschten Schriften kann dieser Vorgang eine Weile dauern.

In dem mit ***Verknüpfte Schriftdatenbanken*** überschriebenen Feld werden die derzeit installierten Schriftdatenbanken aufgeführt. Unterhalb dieses Feldes wird der Verzeichnispfad der Datenbank auf dem Datenträger angezeigt.
Die aktuelle Schriftdatenbank ist mit einem roten, die anderen Schriftdatenbanken mit einem gelben Symbol auf der linken Seite des Eintrages gekennzeichnet. Ein Wechsel der aktuellen Schriftdatenbank erfolgt durch die Selektierung des gewünschten Eintrages, falls der ***Einstellungen***-Dialog mit OK bestätigt wurde.

Betätigen der ***Hinzufügen***-Schaltfläche öffnet den ***Verzeichnisauswahl***-Dialog, indem zuerst die physikalische Position der Schriftdatenbank festgelegt werden muss. Wird die OK-Schaltfläche betätigt, so wird im nächsten Dialog ein beliebiger Name (Name der Verknüpfung) der Schriftdatenbank eingegeben. Anschließend erscheint der neue Name in der Liste.

Falls in dem gewählten Ordner noch keine Schriftdatenbank existiert, wird diese dort nach Rückfrage erzeugt, nachdem der ***Einstellungen***-Dialog mit OK beendet wird.
Im ***Verzeichnisauswahl***-Dialog kann mit der rechten Maustaste ein lokales Menü aufgerufen werden, in dem neue Ordner angelegt oder auch ganze Ordner gelöscht werden können.

Wird die ***Umbenennen***-Schaltfläche aktiviert, so kann sie selektierte Verknüpfung umbenannt werden.
Der neue Name der Verknüpfung muss im folgenden Dialog eingegeben und mit OK bestätigt werden.

Betätigen der ***Entfernen***-Schaltfläche entfernt die selektierte Verknüpfung. Auch hier erscheint ein Dialog, in dem die Operation bestätigt werden muss. Weiterhin besteht die Möglichkeit, die Schriftdatenbank physikalisch vom Datenträger zu löschen, falls die Checkbox ***Schriftdatenbank physikalisch vom Datenträger löschen*** markiert ist. Andernfalls wird nur der Name der Verknüpfung entfernt; die Schriftdaten bleiben auf dem Datenträger erhalten.

Alias-Namen

Abb. 186: Der *Einstellungen*-Dialog/Karte *Alias-Namen*

Auf dieser Dialogseite werden sogenannte Alias-Namen für die aktuelle Schriftdatenbank festgelegt.

In der Listbox ***Liste der Alias-Namen*** erscheint eine Liste mit den derzeit festgelegten Alias-Namen der aktuellen Schriftdatenbank.
Der Name der Schriftdatenbank wird oberhalb der Listbox angezeigt. Unterhalb der Listbox wird der Name der gerade aktiven Schrift angezeigt.

Über die ***Hinzufügen***-Schaltfläche können neue Alias-Namen hinzugefügt werden. Nach Betätigen der Schaltfläche wird ein Dialog geöffnet, in welchem alle Schriften der gerade aktiven Datenbank aufgelistet werden. Wählen Sie in diesem Dialog die Schrift aus, der Sie einen Alias-Namen vergeben wollen. Bestätigen Sie diesen Dialog mit OK wird ein weiterer Dialog geöffnet, in welchem Sie den Alias-Name festgelegen können.

Hinweis: *Ein Alias-Name muss eindeutig sein; man kann jedoch für einen Schriftnamen mehrere unterschiedliche Alias-Namen zuweisen.*

Wird die ***Umbennen***-Schaltfläche aktiviert, so kann der selektierte Alias-Namen umbenannt werden.

Mit der ***Entfernen***-Schaltfläche können selektierte Alias-Namen wieder gelöscht werden.

Wird die ***Alle Entfernen***-Schaltfläche aktiviert, so werden alle Alias-Namen gelöscht.

Das Kontextmenü der Schriftenliste

Befindet sich der Mauscursor im Bereich der Schriftenleiste und die rechte Maustaste wird betätigt, so wird das folgende Kontextmenü geöffnet:

Abb. 187: Das *Kontextmenü* der Schriftenleiste

Beispiel darstellen
Wird dieser Menüpunkt aktiviert, so wird ein Schriftbeispiel der selektierten Schrift in einem separaten Fenster angezeigt. Gleiches funktioniert auch mit einem Doppelklick der rechten Maustaste auf eine Schrift.

Umbenennen
Wird dieser Menüpunkt aktiviert, so wird ein Dialog geöffnet, in welchem Sie die Möglichkeit haben, einen neuen ***Schriftnamen***, sowie einen neuen ***Schriftendateinamen*** für eine Schrift zu vergeben.

Eigenschaften
Aktivieren Sie diesen Menüpunkt, so wird ein Dialog geöffnet, in dem Informationen zur gerade aktiven Schrift angezeigt werden. Hierzu zählen u.a. der ursprüngliche Installationspfad, bzw. Dateiname der installierten Schrift, Ihr Postscriptname, die Zeichenanzahl, das Erzeugungs- und das Modifikationsdatum,....

Hinweis: *Die anderen Menüpunkt entsprechen denen des FontManager Dialoges und werden hier nicht näher erläutert.*

Das Wechseln von Schriftdatenbanken

Im unteren Teil des FontManagers befindet sich eine Listbox, in der alle Datenbankverknüpfungen aufgeführt sind. Hier kann der aktuelle Schriftenbestand durch Selektierung des gewünschten Eintrages gewechselt werden.
Ein Wechsel der Schriftdatenbank hat zur Folge, dass EuroCUT-Applikationen (z. B. die Schriftenliste des Texteditors) ab diesem Zeitpunkt mit diesem Bestand weiterarbeiten. Jobs die Schriften enthalten, die nicht mit diesem Bestand erzeugt wurden, werden weiterhin ordnungsgemäß ausgeführt, auch wenn sich evtl. fehlende Schriften in einer anderen Schriftdatenbank befinden. Gleiches gilt auch für Alias-Namen.

Technische Informationen

Dateinamen der Schriftdatenbank

Eine Schriftdatenbank besteht immer aus den nachfolgenden 11 Dateien, die sich im gleichen Ordner des Datenträgers befinden müssen:

ECFontBE.Dbf	ECFontBE.Dbt	ECFontBE.Mdx
ECCharBE.Dbf	ECCharBE.Dbt	ECCharBE.Mdx
ECKernBE.Dbf	ECKernBE.Dbt	ECKernBE.Mdx
ECSubsBE.Dbf		ECSubsBE.Mdx

Kenntlichmachung von URW BE-Schriften

URW BE-Schriften werden in EuroCUT-Modulen (z. B. in der die Schriftenliste im Texteditor) folgendermaßen kenntlich gemacht:

Blau-rotes "be"-Symbol : BE-Schrift aus Schriftdatenbank

Graues "be"-Symbol : BE Alias-Name einer Datenbankschrift

Installation von Adobe Schriften

Hinweis: *Um eine Adobe-Schrift zu installieren, sind immer 2 Dateien erforderlich:*

1. die Font Postscript-Datei (*.pfb)
2. die Font Metric-Datei (*.pfm oder *.afm)

Starten des Schriftenverwalters für Adobe-Schriften

Der Fontmanager kann auf zwei Arten gestartet werden:

1. Über den Menüpunkt ***Fontverwaltung/Font-Manager für Adobe Schriften*** im ***Einstellungen*** Menü.

2. Über das Symbol des EuroCUT-FontManagers , welches in der Windows-Taskleiste zu finden ist. Mit einem Klick der rechten Maustaste auf dieses Symbol aktivieren Sie das Fontmanager-menü. Wählen Sie in diesem Menü einfach den Menüpunkt ***Font-Manager für Adobe Schriften***, so wird der folgende Dialog geöffnet:

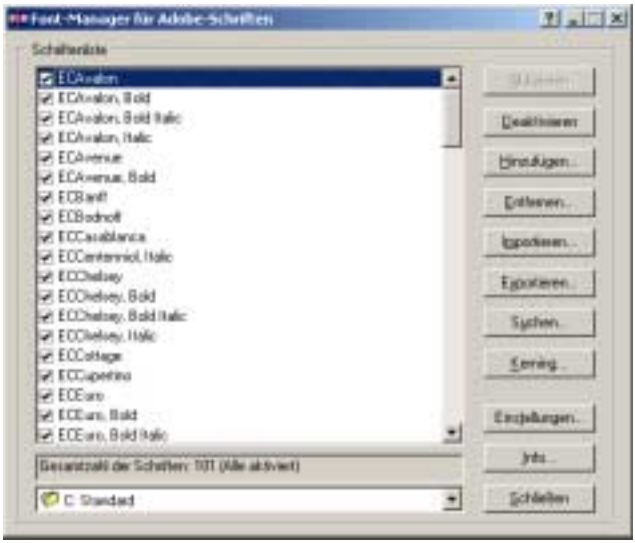


Abb. 188: Der *Font-Manager*-Dialog für Adobe Schriften

In dem mit ***Schriftenliste*** überschriebenem Feld werden alle Schriften, die sich in der Datenbank „Standard“ befinden ange zeigt. Aktive Schriften werden mit einem Häkchen vor der Schrift versehen, deaktive Schriften haben kein Häkchen.

Ein Doppelklick mit der rechten Maustaste auf eine Schrift öffnet ein Vorschaufenster, in welchem die Schrift angezeigt wird.

Unterhalb der Schriftenliste wird die Gesamtanzahl der Schriften, sowie die Anzahl der aktiven und deaktiven Schriften, angezeigt.

Schriften aktivieren

Aktivieren Sie eine Schrift, in dem Sie einen Mausklick mit der linken Maustaste auf das Feld vor dieser Schrift ausführen.

Aktivieren Sie mehrere Schriften nacheinander, in dem Sie die STRG-Taste gedrückt halten, während Sie die Schriften markieren.

Aktivieren Sie mehrere Schriften auf einmal, in dem Sie die UMSCHALT-Taste gedrückt halten, während Sie die Schirften markieren.

Schriften deaktivieren

Deaktivieren Sie eine Schrift, in dem Sie einen Mausklick mit der linken Maustaste auf das Feld vor dieser Schrift ausführen.

Deaktivieren Sie mehrere Schriften nacheinander, in dem Sie die STRG-Taste gedrückt halten, während Sie die Schriften markieren.

Deaktivieren Sie mehrere Schriften auf einmal, in dem Sie die UMSCHALT-Taste gedrückt halten, während Sie die Schriften markieren.

Hinweis: *Eine deaktivierte Schrift wird im aktuellen Schriftbestand nicht mehr aufgeführt. Schriften, die augenblicklich im Job benutzt werden, können nicht deaktiviert werden.* Deaktivierte Schriften, die beispielsweise nach einem Job-Ladevorgang benötigt werden, werden automatisch aktiviert.

Schriften hinzufügen

Beim Hinzufügen von Schriften muss die Font Postscript-Datei angegeben werden, die in einem Dateiauswahldialog gewählt werden kann. Im diesem Dialog können auch mehrere Einträge markiert werden.

Bei Einschalten des Markierungsfeldes ***Schriftbeispiel darstellen*** kann die Schrift vor der Installation begutachtet werden.
Betätigen der ***Durchsuchen***-Schaltfläche öffnet ein weiteres Dialogfenster.

Hier werden alle PFB-Schriftdateien ab dem aktuellen Verzeichnis (einschl. zugehöriger Unterverzeichnisse) gesucht und mit ihren Schriftnamen in der Liste dargestellt.
Wird dierser Dialog mit OK bestätigt, so werden alle angekreuzten Schriften installiert.

Eine andere Möglichkeit Schriften hinzuzufügen ist das DRAG & DROP-Verfahren.

Beispiel: Öffnen Sie den Explorer. Wechseln Sie in Ihr Schriftenverzeichnis und markieren Sie in diesem Verzeichnis eine oder mehrerer PFB-Dateien. Halten Sie die linke Maustaste gedrückt, ziehen Sie die markierten Schriften in den Installationsdialog hinein und lassen Sie diese hier fallen.

Die installierten Schriften werden anschliessend in die aktuelle Schriftenliste aufgenommen. Sie sind selektiert und sofort als aktiv gekennzeichnet. Aktive Schriften stehen sofort zur Verwendung in EuroCUT zur Verfügung.

Schriften entfernen

Wird diese Schaltfläche betätigt, so wird der folgende Dialog geöffnet:

Abb. 189: Der *Schriften entfernen*–Dialog

Rechts im Dialog sehen Sie die verschiedenen Schaltfläche, die Ihnen hier zur Verfügung stehen.
Betätigen der ***Ja***-Schaltfläche löscht die ausgewählte Schrift physikalisch aus dem aktuellen Datenbestand.

Betätigen der ***Ja zu allen***-Schaltfläche löscht alle ausgewählten Schriften physikalisch aus dem aktuellen Datenbestand.
Wird die ***Übergehen***-Schaltfläche betätigt, so wird die gerade angezeigte Schrift nicht gelöscht, sondern die nächste angezeigt.

Schriften importieren

Wird die ***Importieren***-Schaltfläche, so wird ein Dateiauswahldialog geöffnet. In diesem Dialog muss der Name der Importdatei angegeben werden. Nach Bestätigung der ***Öffnen***-Schaltfläche wird diese Importdatei gelesen und die darin enthaltenen Schriften in der Schriftenliste dargestellt.
Die zu importierenden Schriften können nun durch das Markieren im linken Kontrollkästchen festgelegt werden. Mit der ***Start***-Schaltfläche starten Sie den eigentliche Importvorgang.
Alle markierten Schriften werden in den aktuellen Schriftenbestand eingelesen.

Hinweis: *Bereits bestehende Schriften werden bei diesem Vorgang überschrieben.*

Schriften exportieren

Wird diese Schaltfläche betätigt, so wird ein weitere Dialog geöffnet, in welchem alle Schriften des aktiven Schriftenbestandes aufgelistet sind.

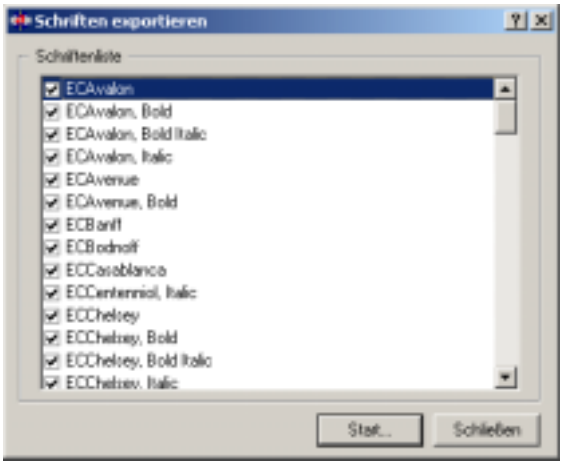


Abb. 190: Der *Schriften exportieren*-Dialog

Die zu exportierenden Schriften können hier durch das Markieren im linken Kontrollkästchen festgelegt werden.
Betätigen der ***Start***-Schaltfläche öffnet einen Dateiauswahldialog, in dem der Name der Exportdatei angegeben werden muss. Das Programm verwendet den vorgegebenen Dateinamen ECFontAT.Ecf.

Nach Bestätigung der ***Speichern***-Schaltläche wird der Exportvorgang gestartet.

Hinweis: *Es ist nicht möglich über mehrere Disketten zu exportieren. Im Allgemeinen können jedoch - je nach Schriftgröße ca. 8-10 Schriftschnitte auf einer 1.44 MB-Diskette gespeichert werden.*

Suchen

Mit dieser Funktion können Schriftdatenbanken nach bestimmten Schriften durchsucht werden.

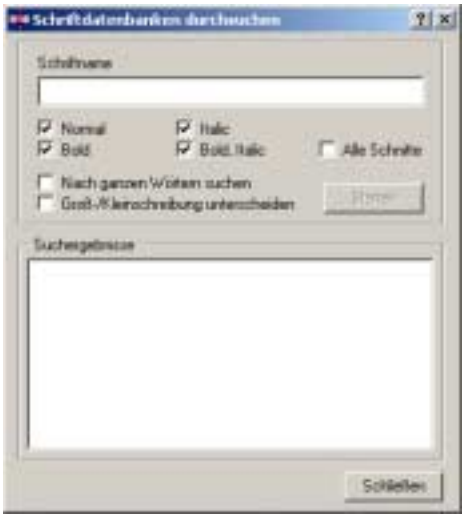


Abb. 191: Der *Suchen*-Dialog

In der mit ***Schriftname*** überschrieben Eingabezeile tragen Sie den Schriftnamen ein, nachdem Sie suchen wollen.

Unterhalb der Eingabezeile kann der Schriftschnitt ausgewählt werden, nach dem gesucht werden soll.

Die Option ***Nach ganzen Wörtern suchen*** überprüft die hundertprozentige Übereinstimmung des Schriftnamens mit dem Such-
begriff. Ist diese Option nicht markiert, werden auch Schriften gefunden, deren Name nur Teile des eingegebenen Suchbegriffes enthält.

Die Option ***Groß-/Kleinschreibung*** überprüft die Groß- und Kleinschreibung des Schriftnamens. Ist die Option nicht markiert, wird beispielsweise „Helvetica“ genauso gefunden wie „HeLVetiCA“.

Den Suchvorgang starten Sie, indem Sie die ***Starten***-Schaltfläche betätigen. Hierbei werden alle verknüpften Schriftdatenbanken durchsucht und die darin gefundenen Schriften einschließlich Ihrer Datenbankposition in der Ergebnisliste aufgeführt.
Ein Doppelklick mit der linken Maustaste auf einen Eintrag wechselt zur verknüpften Schriftdatenbank, schließt das Dialogfeld und selektiert die Schrift in der aktuellen Schriftenliste.

Kerning...

Was ist Kerning?

Beim einfachen Aneinanderreihen mehrerer Zeichen entstehen oftmals unschöne Lücken. Beispielsweise das Wort ›Text‹. Man könnte fast meinen zwischen dem „T“ und dem „e“ habe man ungewollt ein Leerzeichen eingefügt. Das liegt daran, dass der Querbalken des „T“ die Laufweite bestimmt. Eigentlich sollte das „T“ nicht viel breiter als ein „I“ erscheinen. Zum Vergleich: „Test vs lesen“. Stelle man sich nun bei dem Wort „lesen“ einen Querbalken auf dem „I“ vor, ergäbe sich zwar ein unsinniges Wort, aber es ließe sich besser lesen als das Wort „Test“. Deshalb werden bei der Schriftentwicklung manche Zeichenkombinationen gesondert behandelt. So wird beispielsweise die Kombination „Te“ korrigiert. Dabei wird das „e“ etwas unter den Querbalken des „T“ gezogen. Diese Korrektur nennt man Kerning oder Unterschneiden.

Wer bestimmt das Kerning?

Bei der Schriftentwicklung werden je nach Schrift unterschiedliche Kerningwerte festgelegt. Schreibmaschinenschriften beispielsweise haben eine feste Zeichenbreite und benötigen daher kein Kerning. Proportionalschriften lassen sich dagegen ohne Kerning oftmals nur schlecht lesen. Deshalb bestimmt der Schriftentwickler die seiner Meinung nach besten Kerningwerte für bestimmte Zeichenkombinationen.
Diese Kombinationen werden beim Adobe Type Manager tabellarisch in den PFM-Dateien (**P**rinter **F**ont **M**etrics) abgelegt und beim Textsatz entsprechend ausgewertet.

Warum Kerning?

Da die Kerningwerte im allgemeinen auf den Schriftsatz ausgelegt sind, kann es jedoch bei größeren Schrifthöhen, wie sie z.B. bei Plakaten verwandt werden, trotzdem zu unschönen Lücken kommen. Diese können dann mit einem Kerning Editor „bereinigt“ werden.

Der *Kerning*-Dialog

Betätigen der gleichnamigen Schaltfläche öffnet den Dialog zur Bearbeitung der Kerningdaten.

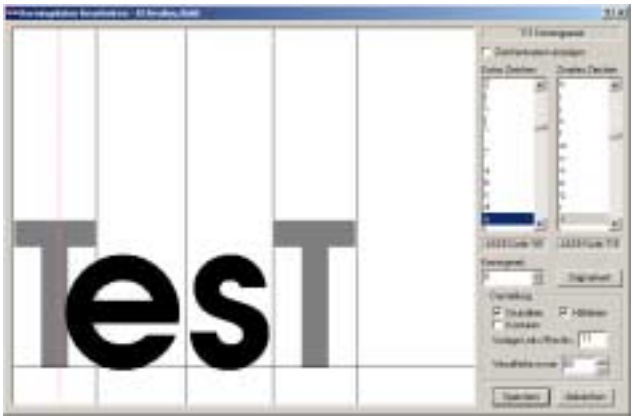


Abb. 192: Der *Kerning*-Dialog

In der Kopfzeile des Dialoges wird die momentan aktive Schrift angezeigt. Eine andere Schrift wählen Sie aus, indem Sie den Kerning-Dialog verlassen und im FontManager eine andere Schrift anklicken.

Die Kerningwerte werden durch Betätigung der Pfeiltaste oder durch die direkte Eingabe im Eingabefeld ***Kerningwert*** geändert. Das Zurücksetzen eines Wertes erfolgt durch die ***Originalwert***-Schaltfläche. Die Änderungen sind im Kerningfenster sofort sichtbar – wobei positive Abstände mit einer blauen und negative Abstände mit einer roten Hilfslinie kenntlich gemacht werden.

Die beiden Buchstaben links und rechts neben dem Kerningpaar werden im Eingabefeld ***Vorlage Links/Rechts eingetragen***. Darüber können die Grundlinie, sowie die Hilfslinien an- und abgeschaltet werden.

In dem Feld ***Versalhöhe*** können Sie die Darstellung im Vorschauändern. Dieser Wert hat keinen Einfluss auf die Schrift selbst.

Die Änderungen, die Sie in diesem Dialog durchgeführt haben, übernehmen Sie durch Betätigen der ***Speichern***-Schaltfläche.

Einstellungen

In diesem Dialog werden die grundlegenden Eigenschaften der EuroCUT-Schriftenverwaltung festgelegt:

Allgemein

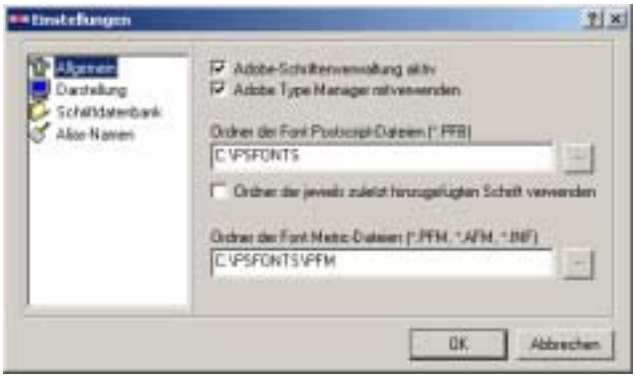


Abb. 193: Der *Einstellungen*-Dialog/Karte *Allgemein*

Die Checkbox ***Adobe-Schriftenverwaltung aktiv*** aktiviert oder deaktiviert die Verwendung von Adobe-Datenbankschriften.

Ist die Checkbox ***Adobe Type Manager mitverwenden*** aktiv und ein Adobe Type Manager installiert, so werden die dort installierten Schriften von EuroCUT mitverwendet.

Hinweis: *Wenn beide Checkboxen ausgeschaltet sind, stehen keine Adobe Type-1 Schriften mehr zur Verfügung.*

In der mit ***Ordner der Font Postscript-Dateien...*** überschriebenen Eingabezeile, wird der Pfad des Ordners angezeigt, der verwendet wird, wenn Schriften hinzugefügt werden.
Mit der ***...***-Schaltfläche kann dieser Ordner über einem ***Verzeichnisauswahl***-Dialog beliebig gewählt werden.

Ist die Checkbox ***Ordner der jeweils ...*** aktiv, so wird das zuletzt verwendete Verzeichnis für die Schrifteninstallation benutzt.

In der mit ***Ordner der Font Metric-Dateien...*** überschriebenen Eingabezeile, wird der Pfad des Ordners angezeigt, aus dem die Font Metric-Dateien gelesen werden, falls sich diese Dateien nicht im gleichen Ordner wie die PFB-Dateien befinden.

Mit der ***...***-Schaltfläche kann dieser Ordner über einem ***Verzeichnisauswahl***-Dialog beliebig gewählt werden.

Darstellung

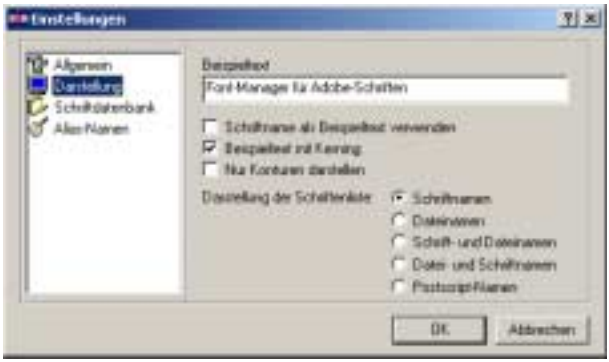


Abb. 194: Der *Einstellungen*-Dialog/Karte *Darstellung*

In der mit Beispieltext überschriebenen Eingabezeile kann ein beliebiger Text eingegeben werden, der bei der Darstellung von Schriftbeispielen im Fenster angezeigt wird.

Ist die Checkbox ***Schriftname als Beispieltext verwenden*** aktiv,
so wird der Windowsname der Schrift angezeigt.

Ist die Checkbox ***Beispieltext mit Kerning*** aktiv, so werden im Beispieltext die Kerningwerte der Schrift verwendet.

Ist die Checkbox ***Nur Konturen darstellen*** aktiv, so wird das Schriftbild im Umrissmodus dargestellt.

Darstellung der Schriftleiste:

Mögliche Einstellungen:
- Schriftnamen (Windows-Namen)
- Dateinamen (PDB)
- Schrift- und Dateinamen
- Datei- und Schriftnamen

Schriftdatenbank

Abb. 195: Der *Einstellungen*-Dialog/Karte *Schriftdatenbank*

Ist die Checkbox ***Komprimieren nach dem Entfernen...*** aktiv, so wird die Schriftendatenbank nach jedem Enfernen einer Schrift komprimiert.
Hierbei werden überflüssige Dateneinträge physikalisch aus der Schriftdatenbank gelöscht, d.h. die Dateien der Schriftdatenbank werden kleiner und belegen weniger Plattenspeicher.
Die Datenbank enthält anschliessend nur noch die tatsächlichen Einträge.

Hinweis: *Andernfalls wird nur der Verweis auf die gelöschten Schriften zurückgesetzt; eine physikalische Löschung findet nicht statt.*

Wird die ***Jetzt Komprimieren***-Schlatfläche betätigt, so wird der Komprimimierungsvorgang sofort durchgeführt; unabhängig davon, ob Schriften gelöscht wurden oder nicht.
Je nach Anzahl der installierten oder bereits gelöschten Schriften kann dieser Vorgang eine Weile dauern.

In dem mit ***Verknüpfte Schriftdatenbanken*** überschriebenen Feld werden die derzeit installierten Schriftdatenbanken aufgeführt. Unterhalb dieses Feldes wird der Verzeichnispfad der Datenbank auf dem Datenträger angezeigt.
Die aktuelle Schriftdatenbank ist mit einem roten, die anderen Schriftdatenbanken mit einem gelben Symbol auf der linken Seite des Eintrages gekennzeichnet. Ein Wechsel der aktuellen Schriftdatenbank erfolgt durch die Selektierung des gewünschten Eintrages, falls der ***Einstellungen***-Dialog mit OK bestätigt wurde.

Betätigen der ***Hinzufügen***-Schaltfläche öffnet den ***Verzeichnisauswahl***-Dialog, indem zuerst die physikalische Position der Schriftdatenbank festgelegt werden muss. Wird die OK-Schaltfläche betätigt, so wird im nächsten Dialog ein beliebiger Name (Name der Verknüpfung) der Schriftdatenbank eingegeben. Anschliessend erscheint der neue Name in der Liste.

Falls in dem gewählten Ordner noch keine Schriftdatenbank existiert, wird diese dort nach Rückfrage erzeugt, nachdem der ***Einstellungen***-Dialog mit OK beendet wird.

Im ***Verzeichnisauswahl***-Dialog kann mit der rechten Maustaste ein lokales Menü aufgerufen werden, in dem neue Ordner angelegt oder auch ganze Ordner gelöscht werden können.

Wird die ***Umbenennen***-Schaltfläche aktiviert, so kann sie selektierte Verknüpfung umbenannt werden.
Der neue Name der Verknüpfung muss im folgenden Dialog eingegeben und mit OK bestätigt werden.

Betätigen der ***Entfernen***-Schaltfläche entfernt die selektierte Verknüpfung. Auch hier erscheint ein Dialog, in dem die Operation bestätigt werden muss. Weiterhin besteht die Möglichkeit, die Schriftdatenbank physikalisch vom Datenträger zu löschen, falls die Checkbox ***Schriftdatenbank physikalisch vom Datenträger löschen*** markiert ist. Andernfalls wird nur der Name der Verknüpfung entfernt; die Schriftdaten bleiben auf dem Datenträger erhalten.

Alias-Namen

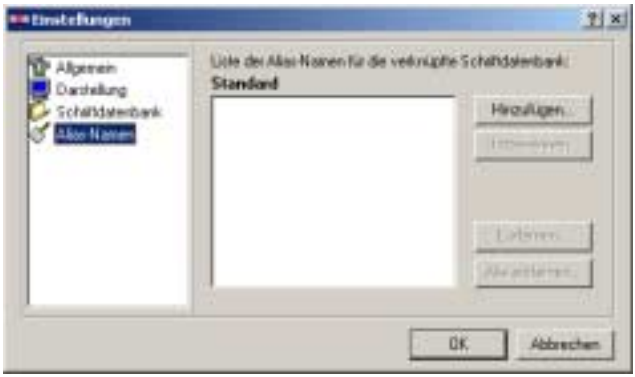


Abb. 196: Der *Einstellungen*-Dialog/Karte *Alias-Namen*

Auf dieser Dialogseite werden sogenannte Alias-Namen für die aktuelle Schriftdatenbank festgelegt.

In der Listbox ***Liste der Alias-Namen*** erscheint eine Liste mit den derzeit festgelegten Alias-Namen der aktuellen Schriftdatenbank.
Der Name der Schriftdatenbank wird oberhalb der Listbox angezeigt. Unterhalb der Listbox wird der Name der gerade aktiven Schrift angezeigt.

Über die ***Hinzufügen***-Schaltfläche können neue Alias-Namen hinzugefügt werden. Nach Betätigen der Schaltfläche wird ein Dialog geöffnet, in welchem alle Schriften der gerade aktiven Datenbank aufgelistet werden. Wählen Sie in diesem Dialog die Schrift aus, der Sie einen Alias-Namen vergeben wollen. Bestätigen Sie diesen Dialog mit OK wird ein weiterer Dialog geöffnet, in welchem Sie den Alias-Name festgelegen können.

Hinweis: *Ein Alias-Name muss eindeutig sein; man kann jedoch für einen Schriftnamen mehrere unterschiedliche Alias-Namen zuweisen.*

Wird die ***Umbennen***-Schaltfläche aktiviert, so kann der selektierte Alias-Namen umbenannt werden.

Mit der ***Entfernen***-Schaltfläche können selektierte Alias-Namen wieder gelöscht wertden.

Wird die ***Alle Entfernen***-Schaltfläche aktiviert, so werden alle Alias-Namen gelöscht.

Das Kontextmenü der Schriftenliste

Befindet sich der Mauscursor im Bereich der Schriftenleiste und die rechte Maustaste wird betätigt, so wird das folgende Kontextmenü geöffnet:

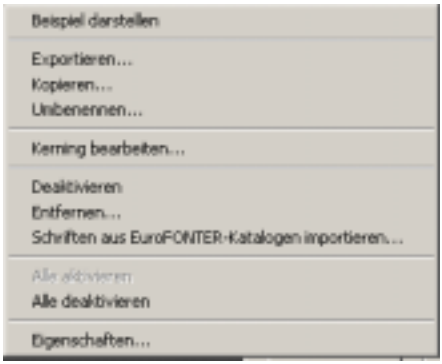


Abb. 197: Das *Kontextmenü* der Schriftenleiste

Beispiel darstellen
Wird dieser Menüpunkt aktiviert, so wird ein Schriftbeispiel der selektierten Schrift in einem separaten Fenster angezeigt. Gleiches funktioniert auch mit einem Doppelklick der rechten Maustaste auf eine Schrift.

Umbenennen
Wird dieser Menüpunkt aktiviert, so wird ein Dialog geöffnet, in welchem Sie die Möglichkeit haben, einen neuen ***Schriftnamen***, sowie einen neuen ***Schriftendateinamen*** für eine Schrift zu vergeben.

Eigenschaften
Aktivieren Sie diesen Menüpunkt, so wird ein Dialog geöffnet, in dem Informationen zur gerade aktiven Schrift angezeigt werden. Hierzu zählen u.a. der ursprüngliche Installationspfad, bzw. Dateiname der installierten Schrift, Ihr Postscriptname, die Zeichenanzahl, das Erzeugungs- und das Modifikationsdatum,....

Hinweis: *Die anderen Menüpunkt entsprechen denen des FontManager Dialoges und werden hier nicht näher erläutert.*

Das Wechseln von Schriftdatenbanken

Im unteren Teil des FontManagers befindet sich eine Listbox, in der alle Datenbankverknüpfungen aufgeführt sind. Hier kann der aktuelle Schriftenbestand durch Selektierung des gewünschten Eintrages gewechselt werden.
Ein Wechsel der Schriftdatenbank hat zur Folge, dass EuroCUT-Applikationen (z. B. die Schriftenliste des Texteditors) ab diesem Zeitpunkt mit diesem Bestand weiterarbeiten. Jobs die Schriften enthalten, die nicht mit diesem Bestand erzeugt wurden, werden weiterhin ordnungsgemäß ausgeführt, auch wenn sich evtl. fehlende Schriften in einer anderen Schriftdatenbank befinden. Gleiches gilt auch für Alias-Namen.

Technische Informationen

Dateinamen der Schriftdatenbank

Eine Schriftdatenbank besteht immer aus den nachfolgenden 11 Dateien, die sich im gleichen Ordner des Datenträgers befinden müssen:

ECFontAT.Dbf	ECFontAT.Dbt	ECFontAT.Mdx
ECCharAT.Dbf	ECCharAT.Dbt	ECCharAT.Mdx
ECKernAT.Dbf	ECKernAT.Dbt	ECKernAT.Mdx
ECSubsAT.Dbf		ECSubsAT.Mdx

Unterscheidungsmerkmale von Adobe-Schriften

Adobe-Schriften werden in EuroCUT-Modulen (z. B. in der Schriftenliste im Texteditor) folgendermassen kenntlich gemacht:

Blaues "a"-Symbol :	Adobe-Schrift aus Schriftdatenbank
Graues "a"-Symbol :	Alias-Name einer Datenbankschrift
Rotes "a"-Symbol :	Adobe-Schrift, verwaltet vom Adobe Type Manger (falls installiert)

Doppelte Schriften bei Mitverwendung des Adobe Type Managers

Das EuroCUT-Fontmanagement erlaubt keine doppelten Schriftschnitte. Falls ein vom Adobe Type Manager verwalteter Schriftschnitt den gleichen Namen wie ein Schriftschnitt der aktiven Schriftdatenbank hat, wird die Datenbankschrift verwendet. Dies betrifft jedoch nur gleiche Schriftschnitte.

Folgendes ist jedoch denkbar:

Helvetica, Bold - verwaltet vom Adobe Type Manager
Helvetica, Italic - verwaltet von AtmMgr als Datenbankschrift

Hinweis: *In solchen Fällen würde "Helvetica" in Schriftenlisten doppelt erscheinen.*

5. EuroCUT Professional Tipps & Tricks

Es sind oft die Kleinigkeiten, die die „Inbetriebnahme“ einer neuen Software schwierig machen. Ähnlich wie bei einer neuen Maschine, treten auch bei neuer Software Fragen und Probleme auf, die häufig leicht erklärt und korrigiert werden können. Aus diesem Grund haben wir nachfolgend eine Auswahl an täglich in unserer Hotline- und Supportpraxis auftretenden Fragestellungen näher erläutert.

Schneiden mit EuroCUT

1. Der Plotter schneidet die ersten Zeichen sauber und fängt dann an, undefinierbare Kurven zu zeichnen.

Dies ist bei serieller Ansteuerung des Plotters ein typisches Puffer-Überlauf-Problem und tritt dann auf, wenn das Protokoll für die serielle Übertragung nicht richtig eingestellt ist. Die meisten Plotter werden bei der seriellen Datenübertragung mit folgenden Parametern angesteuert:

Bits pro Sekunde: 9600, Datenbits: 8, Parität: keine, Stopbits: 1, Protokoll: Hardware
Sie können diese Werte unter Windows 98 über Start / Einstellungen / Systemsteuerungen / System / Gerätemanager / Anschüsse (COM und LPT) / COM-Anschluß (COMx) / Anschlußeinstellungen ändern.
Sollte Ihr Plotter auf andere Kommunikationsparameter eingestellt sein, können Sie im allgemeinen dem Display unter dem „Interface“- bzw. ***Communication*** Menü die Werte entnehmen und entsprechend in der Windows-Systemsteuerung eintragen.

2. Ich besitze einen ROLAND PNC 950, 960 oder CM12. Bei einer Objekthöhe von 70 cm schlägt EuroCUT mir eine Segmentierung vor, obwohl die zu schneidenden Objekte die Folienbreite nicht überschreiten.

Standardmäßig nehmen diese ROLAND Plotter den Nullpunkt links unten an.

Da die meisten anderen Plotter den Nullpunkt jedoch rechts unten definiert haben, steuert CoRun/EuroCUT die Plotter auch

dementsprechend so an, dass die Höhe eines Objekts in der Folienbreite geplottet wird.

Die ROLAND-Plotter können jedoch auch so eingestellt werden, dass sie den Nullpunkt rechts unten annehmen. Drücken Sie dazu am Bedienfeld des Plotters zunächst die ROTATE-Taste und anschließend die SETUP Taste. Bei der CM-Serie stellen Sie den Dip-Schalter 6 auf „ON“.

3. Obwohl in EuroCUT der Knopf „Auslesen“ aktiviert ist, liefert diese Funktion in Verbindung mit einem Mimaki Plotter der CG-Serie immer den Wert Null. Wie kann der Plotter so eingestellt werden, dass die richtige Folienbreite zurückgegeben wird?

Damit die Plotter der Mimaki CG-Serie auf den *Auslesen*-Befehl reagieren, müssen sie im sogenannten ***Host***-Modus betrieben werden. Dazu muß wie folgt vorgegangen werden: Schalten Sie den Plotter ein, drücken am Bedienfeld die <-Taste und nachdem der Plotter die Rolle ausgemessen hat sooft die Funktionstaste, bis in der Anzeige „Priorität“ erscheint. Drücken Sie dann die ENTER-Taste und anschließend die ^-Taste. In der Anzeige steht dann das Wort *Host*. Bestätigen Sie diese Auswahl abschließend mit ENTER.

4. Vor dem Plot wird erst über einen Meter weit die Folie vorgeschoben.

Der Nullpunkt des Plotters ist noch auf „Mitte“ eingestellt. Er müßte jedoch auf „Unten rechts“ stehen. Zur Änderung des Nullpunkts drücken Sie am Plotter die Funktionstaste sooft, bis in der Anzeige Origin erscheint. Drücken Sie die ENTER-Taste und dann die ^-Taste, bis in der Anzeige Lower Right erscheint. Bestätigen Sie die Auswahl mit der ENTER-Taste.

5. Wie muss man vorgehen, damit die Geschwindigkeits- und Andruckwerte von der Software gesteuert werden können.

Der Plotter muss im Menüpunkt Priority auf ***Host*** eingestellt werden. (siehe Auslesen)

6. Die Ausgabegröße auf meinem Mimaki CG51 stimmt nicht mit der gestalteten Größe überein, sondern ist um mehr als das Doppelte größer.

Die Mimaki-Plotter CG 51,61,101 und 121 werden vom Werk aus mit einer Plotauflösung von 0.025mm ausgeliefert, obwohl sie in der Lage sind, mit einer Auflösung von 0.01mm zu arbeiten und dies intern auch tun. Die Treiber von EuroCUT und CoRun sind auf diese „Maschinen"-Auflösung eingestellt, weil die Plotter damit schneller und akkurater angesteuert werden können.
Zur Umstellung dieser Plotauflösung schalten Sie den Plotter ein, drücken am Bedienfeld die <-Taste und nachdem der Plotter die Rolle ausgemessen hat sooft die Funktionstaste, bis in der Anzeige *Interface* erscheint. Drücken Sie dann die ENTER-Taste sooft, bis Sie zum Menüpunkt *Stepsize* gelangen und anschließend die ^-Taste. In der Anzeige steht dann „0.01". Bestätigen Sie diese Auswahl abschließend mit ENTER und END.

7. Welcher Wert muss im Feld „Druck" eingegeben werden, damit beim Schneiden ein Messerdruck von z.B. 100g verwandt wird?

Der Wert für den Andruck ist aus folgender Tabelle zu entnehmen:

Druck	Gramm	Druck	Gramm	Druck	Gramm	Druck	Gramm
1	20	11	70g	21	140	31	240
2	25	12	75	22	150	32	250
3	30	13	80	23	160	33	260
4	35	14	85	24	170	34	270
5	40	15	90	25	180	35	280
6	45	16	95	26	190	36	290
7	50	**17**	**100**	27	200	37	300
8	55	18	110	28	210	-	-
9	60	19	120	29	220	-	-
10	65	20	130	30	230	-	-

Abb. 182: Andruckeinstellungen

Um also mit 100g Andruck zu arbeiten, muss im ***Druck***-Feld 17 eingetragen werden.

Outline

8. Das Erzeugen von In/Outlines erfolgt nicht wunschgemäß.

Achten Sie bitte darauf, dass die Stärke der Kontur, die Sie erzeugen möchten, der Größe aller Objekte angepasst ist. Wenn Sie die Größe eines Objektes nicht schätzen können, benutzen Sie die Messfunktion und nehmen gegebenenfalls die Lupe zur Hilfe.

9. Ecken abrunden bei Outline-Funktion

Die EuroCUT Outline bietet zusätzlich die Möglichkeit Ecken abzurunden. Bei einem Toleranzwert von 1.6 ist dieser Effekt jedoch oftmals nur in der Vergrößerung der Ecken sichtbar. Dieser Effekt kann aber deutlich verstärkt werden, indem man den Toleranzwert verkleinert z.B. auf 0.5 oder kleiner.

10. Beim Erzeugen einer Outline- bzw. Inlinekontur erhalte ich die Meldung „Das Eingabeobjekt besitzt Selbstüberschneidungen!“.

Was ist eine Selbstüberschneidung und wie kann ich diese entfernen?

Diese Meldung erhalten Sie oftmals dann, wenn eine Outline-Kontur um einen Text erzeugt werden soll.

Da Schriften oftmals von einem Schriftformat (z.B. Type 1) in ein anderes Schriftformat (z.B. TrueType) konvertiert werden, kann es bei der Konvertierung vorkommen, dass zwei Tangenten an einem noten vertauscht werden und somit die Tangenten eine Art Schleife (siehe Grafik) erzeugen.

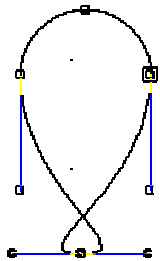


Abb. 198: Beispiel einer Selbstüberschneidung

Sie können diese Stelle verhältnismäßig schnell herausfinden und korrigieren, in dem Sie den Text in Kurven wandeln und den Buchstaben, von dem keine Outline erzeugt werden konnte, im Knotenmodus nachbearbeiten. Sollte auf den ersten Blick nicht

ersichtlich sein, um welchen Knoten es sich handelt, greifen Sie die Tangenten der einzelnen Knoten,
und ziehen Sie diese in eine andere Richtung. Oftmals hilft es schon, einen Knoten „symmetrisch“ zu definieren. Die einzelnen Veränderungen können Sie mit der Taste F5 wieder rückgängig machen, falls der veränderte Knoten nicht der gesuchte ist.
Haben Sie den Knoten mit der Selbstüberschneidung gefunden, löschen sie diesen oder verändern den Verlauf der Kurve mit Hilfe der Tangenten so, dass die Schleife aufgelöst wird.
Am einfachsten ist es, sich entweder die Enden der Tangenten zu merken und zueinander zu vertauschen, oder den Knoten „symmetrisch“ zu definieren und eine von beiden Tangentenenden auf die gegenüberliegende Seite des Knotens zu platzieren.

EuroCUT und der Adobe Type Manager

Es kommt bei mir immer häufiger vor, dass EuroCUT mit einer Allgemeinen Schutzverletzung bei der Texteingabe beendet wird.

11. Teilweise werden die Schriften falsch dargestellt.

Bei Windows f. Workgroups 3.11 darf die Verwendung der TrueType-Schriftarten nicht ausgeschaltet sein, da sonst die Darstellung der ATM-Schriften verfälscht wird (falsche Laufweiten etc.).

Es sollte aber darauf geachtet werden, möglichst nur die mit Windows gelieferten TrueType-Fonts zu aktivieren und ansonsten ATM-Schriften zu verwenden, da sich diese meist besser skalieren lassen. Dies gilt nicht generell (es gibt auch sehr gut digitalisierte TrueType-Schriften), da aber TrueType-Schriften hauptsächlich im Bildschirm- und Printbereich eingesetzt werden und die Qualitätsanforderungen in diesen Bereichen nicht so hoch wie im Plotbereich sind, sollte man auf die Verwendung der TrueType-Schriften verzichten, zumal diese Schriften auf den meisten Schriften-CD´s auch als ATM-Schriften verfügbar sind.

12. Welche Größe sollte der Font Cache haben?

Der Font Cache sollte je nach Anzahl der installierten Schriften und Größe des Hauptspeichers gewählt werden.
Erfahrungsgemäß sollten bei 16MB Hauptspeicher 1024kb für den Font Cache reserviert werden, bei 8MB Hauptspeicher ca. 512kb.

Wenn einmal temporär mehrere Schriften installiert werden (z.B. beim Ausdruck größerer Schriften-Kataloge im EuroFONTER), sollte man den Font Cache drastisch vergrößern (z.B. 10 MB), damit alle Schriften auch im Speicher aufgenommen werden können. Man sollte jedoch nicht vergessen, den Font Cache später wieder auf den alten Wert zurückzusetzen, da bei der normalen Arbeit mit Schriften nicht soviel Speicher benötigt wird und für Windows zur Verfügung stehen sollte.

13. Bei mir kommt es immer häufiger vor, dass Schriften nicht oder falsch dargestellt werden oder EuroCUT sogar mit einer Allgemeinen Schutzverletzung bei der Texteingabe beendet wird.

Die Datei ATMFONTS.QLC, die sich standardmäßig im Verzeichnis C:\PSFONTS befindet, muss ab und zu gelöscht werden, vor allem dann, wenn sich Abstürze in Verbindung mit Texteingaben oder -veränderungen häufen. Dazu muss Windows verlassen werden (unter Windows 98: Computer im ***MS-DOS***-Modus starten), da sonst der Löschvorgang ohne Erfolg bleibt:

Der Adobe Type Manager benutzt diese Datei als Fontspeicher, damit beim Start von Windows nicht alle installierten Schriften neu aufgebaut werden müssen. Sie wird u.a. beim Verlassen von Windows aktualisiert.
Ein Löschen unter Windows würde also nicht bewirken, dass sie beim nächsten Windows-Start neu erstellt wird.

Die Anzahl der gleichzeitig verfügbaren (installierten) Schriften ist oftmals zu hoch. So sollten bei einem Font Cache von 512 kb nur max. ca. 250 installiert sein. Außerdem ist darauf zu achten, dass auf die Verwendung gleichnamiger TrueType und Adobe Type1-Schriften verzichtet wird, da dies zu Konflikten im Zugriff auf die Schriften führt.

Oftmals hilft es nur, den ATM komplett zu deinstallieren (system.drv=system.drv in system.ini) und den ATM erneut zu installieren.

Am zuverlässigsten hat bisher der Adobe Type Manager in der Version 2.6 bzw. 3.02 (wird derzeit mit EuroCUT Professional ausgeliefert) gearbeitet.

Drucken mit EuroCUT

14. Es kommt des öfteren vor, dass EuroCUT mit der Meldung „Kopierschutz nicht gefunden“ während des Druckens geschlossen wird.

EuroCUT fragt in unregelmäßigen Abständen die parallelen Schnittstellen ab und überprüft, ob der Dongle (Kopierschutz) vorhanden ist.

Dabei kann es beim Drucken über den Druckspooler passieren, dass die Abfrageroutine statt der Dongle-Daten die Druckdaten ausliest und somit den Dongle nicht richtig erkennt.

Da EuroCUT während eines Drucks den Dongle nicht abfragt und die o.a. Probleme nur dann auftreten, wenn Sie über den Druckspooler drucken (EuroCUT hat dann intern den Druckauftrag beendet, wenn der Druckspooler erst anfängt zu drucken) sollten Sie die Verwendung des Druckspoolers unter Windows abschalten). Dazu gehen Sie wie folgt vor: Klicken Sie auf den Startknopf von Windows 98, wählen den Menüpunkt ***Einstellungen/Drucker***, Klicken mit der rechten Maustaste auf die Ikone des Druckers, der hinter dem Dongle angeschlossen ist, wählen den Menüpunkt ***Eigenschaften*** und dann den Reiter ***Details***. Dort klicken Sie auf Spooleinstellungen und wählen die Option ***Druckaufträge an Drucker leiten***.

Hinweis: *Im Allgemeinen müsste in Ihrem Rechner noch ein freier ISA-Slot vorhanden sein, in den Sie eine zweite parallele Schnittstellenkarte (Kostenpunkt: ca. 30DM) einsetzen können. Wenn Sie den Dongle dann an diese zweite parallele Schnittstelle anschließen, müssen Sie auf die Verwendung des Druckspoolers nicht zu verzichten.*

15. Probleme beim Drucken der Textinfo oder Grafik

Gelegentlich können Probleme beim Drucken der Textinfo oder der Grafik auftreten. Meist kommt es zu Abstürzen der *langer.dll*. Schuld ist hier ein fehlerhafter Druckertreiber, z.B. der des HP LaserJet IIp. Wechseln Sie in einem solchen Fall, den verwendeten Druckertreiber, entweder indem Sie eine aktualisierte Version bei Ihrem Fachhändler oder beim Druckerhersteller anfordern oder versuchen Sie die Installation eines zu Ihrem Drucker kompatiblen Treibers. Die Installation erfolgt über die Windows-Systemsteuerung.

(Weitere Informationen zur Installation von Druckertreibern erhalten Sie in Ihrem Drucker- und Windowshandbuch)

Vektorisieren

16. Welche Auflösung sollte beim Vektorisieren benutzt werden, um zu einem guten Vektorisierungsergebnis zu kommen?

Sie sollten bei qualitativ guten Vorlagen die optische Auflösung (z.B. 600dpi) Ihres Scanners verwenden. Beachten Sie dabei, dass Sie dies nicht mit der größtmöglichen Auflösung verwechseln, denn die meisten Scanner sind mittlerweile in der Lage, eine mehr als doppelt so hohe (interpolierte) Auflösung zu übergeben. Dies mag zwar für Scans von Photos einen Qualitätsvorteil bringen, für die Vektorisierung ist sie jedoch nicht dienlich.
Sehr kleine Vorlagen (z.B. Logos auf Visitenkarten) sollten Sie zunächst mit einem Photokopierer vergrößern und dann erst scannen.
Bei schlechteren Vorlagen sollten Sie eine niedrigere Auflösung verwenden. Wenn beispielsweise ein Ausdruck eines 300 dpi Laserdruckers als Vorlage genommen wird, reicht eine Auflösung von 200 - 300 dpi.

CoRUN

17. Die Ausgabequalität von Texten, die ich von CorelDRAW exportiert habe, ist sehr schlecht. Vor allem Rundungen werden oftmals sehr zackig an EuroCUT übergeben.

Vor allem mit den CorelDRAW-Versionen 3, 4 & 5 tritt dieses Problem häufiger auf, wenn Texte zu klein gesetzt wurden, weil bei der Gestaltung häufig im Faktor 1:10 gestaltet werden muß (CorelDRAW bis Version 5 erlaubt nur eine maximale Gestaltungsgröße von 70cm). Sie sollten die Texte auf jeden Fall so groß wie möglich setzen, da CorelDRAW die Texte nur so gut in Kurven wandelt, wie es für einen Ausdruck in der gesetzten Größe ausreichen würde.

Merke: *Je größer der Text gesetzt wurde, desto besser wird der Text in Kurven gewandelt und somit auch sauberer an EuroCUT übergeben.*

Sollte dies nicht zum gewünschten Ergebnis führen, bleibt Ihnen nur die Möglichkeit, den Text unter EuroCUT neu zu setzen.

18. Nach der Installation von CoRun für CorelDRAW 7 kann ich unter Windows NT 4 die Symbolleiste nicht erweitern.

Dieses Problem tritt nur unter CorelDRAW 7 und Windows NT 4 auf und soll laut Aussagen der technischen Hotline von CorelDRAW in der aktuellen Release behoben sein.

Es gibt jedoch zwei Möglichkeiten, dieses Problem zu umgehen:

1. Wenn sich auf dem gleichen Rechner außer Windows NT 4 auch noch eine Windows 98 Installation befindet, sollten Sie unter Windows 98 CorelDRAW 7 erneut installieren und dabei darauf achten, dass die Installation ins gleiche Verzeichnis
   erfolgt, in das Sie unter Windows NT 4 CorelDRAW 7 bereits installiert haben.

   Starten Sie anschließend unter Windows 98 CorelDRAW 7 und passen die Symbolleiste an, verlassen CorelDRAW und starten den Rechner wieder unter Windows NT 4.

2. Wenn Sie auf einem anderen Rechner, auf dem Windows 98 installiert ist, CorelDRAW 7 installiert haben und dort die Symbolleiste um die Ikone für CoRun erweitert ist, können Sie aus dem DRAW-Verzeichnis von CorelDRAW 7 die Dateien CDRBARS.CFG, CDRMENU.CFG und CDRROLS.CFG auf Diskette kopieren und von dort auf dem Windows NT 4 Rechner in das DRAW-Verzeichnis von CorelDRAW 7 kopieren.

19. Bei dem Versuch, einen Text von CorelDRAW 6 nach EuroCUT zu übergeben erscheint die Meldung „zu viele Knoten“.

CorelDRAW 6 kann nur eine beschränkte Anzahl Knoten (ca. 3000) bei der Umwandlung von Text in Kurven erzeugen.

Je serifen- und somit knotenreicher die Schrift ist, desto weniger Buchstaben können in Kurven gewandelt werden.
Sie können das Problem nur dadurch umgehen, indem Sie mehrere kleinere Textblöcke mit weniger Buchstaben setzten, denn nicht die Anzahl der insgesamt gesetzten Buchstaben

sondern die zu hohe Anzahl der Buchstaben innerhalb eines Textblocks führt zu diesem Problem.

20. Bei der Installation erhalte ich die Fehlermeldung „Setup-Files have been modified or corrupted“.

Da die Installationsroutine für CoRUN 6/7/8 z.Zt. noch nicht mit langen Pfadnamen umgehen kann,
liegt das Problem mit großer Wahrscheinlichkeit darin, dass CorelDRAW in ein Verzeichnis installiert wurde, dessen Pfadname z.B. C:\Programme\CorelDraw 7 lautet.

Deinstallieren Sie zunächst CorelDRAW 6, 7, bzw. 8 über die Systemsteuerung (Option ***Software***) und installieren Sie anschließend CorelDRAW erneut in ein Verzeichnis, das keine langen Pfadnamen enthält (z.B. C:\DRAW70). Nun können Sie CoRun 6/7/8 erneut installieren.

21. Der Plotter reagiert nicht !

a. Überprüfen Sie zunächst, ob Sie im EuroCUT ***Schneidedialog*** den korrekten Plottertreiber und die korrekte Schnittstelle ausgewählt haben.

z.B. Mimaki CG 6 und COM2

b. Überprüfen Sie, ob die Parameter der Schnittstelle richtig gesetzt sind. Dazu ruft man die *Systemsteuerung* von Windows im ***Einstellungen*** Menü auf und wählt das ICON *Anschlüsse* aus. Nun wählt man den Anschluss aus, an dem der Plotter angeschlossen ist (z.B.: *COM2*).

Die Parameter können von Plotter zu Plotter verschieden sein. Gängige Standardparameter sind:

Baud:	9600
Datenbits:	8
Parität:	keine
Stopbit:	1
Hardware:	Protokoll

COM1 hat I/O-Adresse 03F8 u. IRQ 4
COM2 hat I/O-Adresse 02F8 u. IRQ 3.

c. Überprüfen Sie, ob Sie das vom Hersteller empfohlene *Originalkabel* verwenden. Sollte dies nicht der Fall sein,

kann es zu größeren Problemen bei der Datenübertragung kommen. EuroCUT „kommuniziert“ während der Datenübergabe mit dem Plotter, so dass fehlende oder falsch angeschlossene Datenleitungen zu Ein- u. Ausgabefehlern führen.

d. Sollte Ihr Rechner über einen sogenannten Kombicontroller –Schnittstelle und Laufwerkscontroller auf einer Platine –verfügen, so kann es zu Problemen bei der Plotteransteuerung kommen. Selbst wenn ein Diagnoseprogramm alle Schnittstellen als funktionsfähig erkennt, ist eine Ansteuerung des Plotters oftmals nur über eine separate serielle Schnittstelle möglich. Die Ursache liegt in der Güte der verwendeten Bauteile auf der Schnittstellenkarte. Setzen Sie sich bitte mit Ihrem Fachhändler in Verbindung, der einen Austausch der seriellen Schnittstelle problemlos durchführen kann.

22. Der Plotter meldet „buffer overflow“ oder schneidet nicht den ganzen Job

Dies ist oft auf eine Falscheinstellung des verwendeten Protokolls der Schnittstelle zurückzuführen. In den meisten Fällen reicht es aus, das Protokoll der Schnittstelle auf *Hardware* zu stellen. (siehe Punkt b.)
In seltenen Ausnahmefällen ist als Protokoll XON/XOFF zu wählen.
Sollten die unter Punkt 1 und 2 beschriebenen Verfahren nicht zur Abhilfe führen, so ist möglicherweise ein Defekt des Plotters oder der Schnittstelle die Ursache.
Um dies herauszufinden benötigen Sie eine Testplotdatei.
Diese Testdatei erzeugen Sie, indem Sie mit EuroCUT nicht an die COM-Schnittstelle drucken, sondern in eine Datei (*File*). Nach kurzer Zeit werden Sie in einem Dialog aufgefordert einen Dateinamen anzugeben. Wählen Sie als Dateinamen bitte C:*test.plt*.
Nach Abschluss des Plotvorganges verlassen Sie die Windowsoberfläche.
Nun befinden Sie sich auf der Betriebssystemebene von MS-DOS.
Geben Sie nun am DOS-Prompt *cd* | ein.
Initialisieren Sie die zu überprüfende Schnittstelle mit folgendem Befehl: *mode comx:9600,n,8,1,p* + EINGABETASTE

Hinweis: *Beachten Sie, dass für x die entsprechende Ziffer Ihrer Schnittstelle eingetragen wird. (Also eine Ziffer zwischen 1 und 4).*

Senden Sie anschließend die zuvor erzeugte Testdatei direkt an Ihren Plotter.

Der Befehl dazu lautet: *copy c:|test.plt comx:*

Tritt nun bei der Plotausgabe kein Fehler auf, so ist ein Hardwaredefekt mit großer Wahrscheinlichkeit auszuschließen und es bedarf einer gezielten Ursachenforschung. Setzen Sie sich in einem solchen Fall bitte mit Ihrem Fachhändler oder der EUROSYSTEMS-Hotline in Verbindung. Die Adresse entnehmen Sie bitte dem beiliegenden Software-Lizenzvertrag.

23. Export von EuroCUT nach CorelDRAW! 3, 4, 5, 6, 7 & 8

Exportieren Sie Ihre Daten aus EuroCUT als *.EPS.
Importieren Sie die Datei in CorelDRAW als „Illustrator 88, 3.0, *.ai,*.eps“.

Hinweis: *Beachten Sie bitte, dass die von EuroCUT exportierten Objekte nicht gefüllt sind und Sie aus diesem Grund in CorelDRAW! 3, 4, 5, 6, 7 & 8 den Umrissmodus aktivieren müssen, wenn die Objekte sichtbar dargestellt werden sollen.*

24. Export von Adobe Illustrator 4.0 nach EuroCUT

Beim Exportieren von Textobjekten mit Vektorgrafikprogrammen wie z.B. Adobe Illustrator ist es erforderlich, vorher alle Textobjekte in Outline umzuwandeln und erst anschließend zu speichern.

25. Autoimport in EuroCUT funktioniert nicht

Vergewissern Sie sich, dass in den Import Grundeinstellungen von EuroCUT der Pfad, in den Sie Ihre Datei exportiert haben, mit dem exakt übereinstimmt, aus dem importiert wird. (*Export und Importverzeichnis müssen identisch übereinstimmen*)

Der Import-Dateiname in den Grundeinstellungen darf keine Endung haben, wenn der Autoimport sowohl mit EPS als auch mit JOB Dateien funktionieren soll (z.B.: !Eurocut).

26. Das automatische Verschmelzen von Schreibschriften funktioniert nicht erwartungsgemäß

Die Erfolgsquote beim automatischen Verschmelzen erhöht sich deutlich, wenn der Buchstabenabstand von 100% auf 99,9% oder gar 99% verringert wird. Dies hat zur Folge, dass mathematisch genau übereinander-liegende Knotenpunkte leicht verschoben werden, so dass diese als zwei Punkte „identifiziert“ werden können. Eine weitere Möglichkeit bietet der Kerning-Editor mit dem problematische Kerningpaare modifiziert werden können.

27. Blattware mit Aristo AG 130 Signline.

Falls Sie einen Aristo AG130 Signline Ihr eigen nennen und mit Blattware arbeiten, stellen Sie im ***Schneidedialog*** von EuroCUT den Modus auf ***Film Schneiden***.
In diesem Modus ist der Foliensensor ausgeschaltet.

28. Kreissegmente erzeugen

Bei der Konstruktion von Logos oder Signets werden oft Kreissegmente benötigt. Diese sind unter Zuhilfenahme der ***Knotenbearbeitungs***-Funktion leicht zu erzeugen.

Gehen Sie dabei folgendermaßen vor:

- Mit dem gewünschten Radius oder Durchmesser einen Kreis aufziehen
- Mit dem Knotenwerkzeug alle Knoten markieren
- Doppelklick auf den Ursprungspunkt
- *Trennen* anwählen

Anschließend sind alle Kreissegmente frei verfügbar.

29. Fehlerhafte Bildschirmdarstellung

Mit einigen hochauflösenden fehlerhaften Grafikkartentreibern kann es zu Darstellungsproblemen auf dem EuroCUT-Desktop kommen. Ob ein fehlerhafter Treiber dafür verantwortlich ist, prüfen Sie, indem Sie den Standard-Windows-Treiber für die Auflösung 800 x 600 bei 16 Farben installieren. Treten die Darstellungsprobleme mit diesem Treiber nicht auf, ist die Ursache Ihr verwendeter Grafikkartentreiber. Abhilfe schaffen Sie, indem Sie sich über Ihren Händler oder den Hersteller der Grafikkarte einen aktualisierten und verbesserten Treiber besorgen.

Hinweis: *In seltenen Fällen ist ein Austausch der Grafikarte vorzunehmen.*

30. Datenimport von Apple Macintosh-Computern in EuroCUT

Beim Export von Macintosh Daten sind eine Reihe von Einstellungen zu beachten, damit ein perfekter Datenexport gelingt.
Alle gängigen Macintosh Illustrations- und Grafikprogramme können EPS-Daten exportieren. (Illustrator, Freehand, ...)

1. Für die Konturen darf als Strichstärke nur Haarlinie (0.01mm) angegeben sein.
2. Es sollten keine Füllungen mit übergeben werden. Diese werden beim Importieren ignoriert und erhöhen nur die Datenmenge.
3. Alle Texte müssen zu grafischen Objekten gewandelt sein. (Text in Kurven)
4. Gruppierte oder kombinierte Objekte dürfen nicht konvertiert werden.
5. Speziell beim Freehand-Export muß der Exportfilter für das Illustrator-Format ausgewählt werden.
6. Bei der Benennung der Datei müssen die MS-DOS Konventionen hinsichtlich der Dateinamen eingehalten werden.
   Der Dateiname darf höchsten 8 Zeichen enthalten. Nach dem letzten Zeichen muss ein Punkt stehen. Der Name für das Dateiformat oder die Dateinamenserweiterung darf max. 3 Zeichen lang sein. (i.d.R. EPS)
   Umlaute wie z.B. ü, ä, ü und Sonderzeichen sind nicht erlaubt.
7. Verwenden Sie als Transportmedium eine DOS-formatierte Diskette.

Hinweis: *Bedenken Sie, dass das reibungslose Zusammenspiel unterschiedlichster Software- und Hardware-Systeme nur bei minutiöser Anpassung aller Komponenten gewährleistet ist und bleibt. Auch die Installation nur eines Updates einer anderen Software kann Ihr Schneidesystem lahm legen.*

Tipp: *Sprechen Sie also vorher mit dem Fachhändler Ihres Vertrauens bevor Sie solche, unter Umständen folgenreichen Eingriffe, in Ihr System vornehmen.*

Glossar

Die *kursiv* gesetzten Begriffe verweisen auf andere Suchbegriffe in diesem Glossar.

Additives Farbsystem Das ~ basiert auf der Mischung der additive Farben selbstleuchtenden Spektralfarben Rot, Grün und Blau (RGB), z.B. bei Farbfernseher oder Farbmonitor

Applikationstape Übertragungspapier, das dazu dient die geschnittene Folie nach dem Entgittern auf der Beschriftungsfläche aufzubringen. Die Haftkraft muss genügend stark sein, dass der Text – auch die kleinsten Buchstaben – ohne Probleme vom Trägermaterial gelöst werden können. Nach dem Aufbringen muss das ~ aber genauso problemlos entfernt werden können.

Auflösung Anzahl der Bildpunkte (*Pixel)* je Streckeneinheit. Diese wird in dpi (**d**ots **p**er **i**nch) angegeben. Laserdrucker haben i. d. R. eine Auflösung von 300 bis 600 dpi.

Ausgleich Verändern des Abstands zwischen zwei benachbarten Zeichen, so dass ein harmonisches Schriftbild entsteht. Dies erreicht man durch Korrigieren des Zeichen oder Wortabstandes. Bei Abständen unter 100% spricht man von *Unterschneidung* und bei Werten über 100% von *Sperren.*

Ausrichtung Art der Platzierung eines Textblocks auf der Arbeitsfläche. EuroCUT bietet die Ausrichtung *linksbündig, rechtsbündig, zentriert, Blocksatz, Blocksatz erzwingen und Versalhöhe anpassen*

Auszeichnung Hervorhebung von Textteilen durch Veränderung der Textattribute, z.B. **fett**, *kursiv.*

Backup Datensicherung

Bitmap Pixelgrafik (Bild aus einzeln ansteuerbaren Pixeln in Vertikal-/Horizontal- Koordinaten).

Bit-Tiefe, Farbtiefe ~ ist die rechnerisch mögliche Anzahl der Farben bei einer bestimmten Anzahl von Bits, z.B.:

- 1 Bit Farbtiefe = 2^1 = 2 mögliche Farben (Schwarz/Weiß)
- 8 Bit Farbtiefe = 2^8 = 256 mögliche Farben/Grautöne
- 24 Bit Farbtiefe = 2^{24} = 16,8 Mio. mögliche Farben

Blitzer Mit ~ benennt man die Spalten an den Grenzen überlagernder oder aneinandergrenzender Farb- oder Folienflächen. Nachteilig sind ~ insbesondere bei Siebdruckvorlagen oder im Druckbereich.

Blocksatz Eine Absatzausrichtung, bei welcher der Textblock gleichzeitig links- und rechtsbündig ausgerichtet wird. Dazu wird der Wortzwischenraum innerhalb einer Textzeile so variiert (i. d. R. gedehnt), dass sowohl links als auch rechts eine glatte Textkante entsteht. Dies gilt nicht für den Auslauf (die letzte Zeile des Absatzes). vgl. auch: *erzwungener Blocksatz*

Byte Kleinste, aus 8 Bit bestehende, im Speicher eines Computer adressierbare Einheit.

Clipboard Die Zwischenablage von Windows nennt man auch ~.

	Sie wird benutzt um Daten schnell zwischen Programmen auszutauschen.
CMYK	Cyan, Magenta, Yellow, Kontrast (schwarz) Genormte Farben für den Vierfarbendruck
CMYK-Farbraum	~ ist die Menge aller Farben, die sich durch die im Druck verwendeten Farben (CMYK) darstellen lassen.
Desktop	Der Bereich, der neben der Arbeitsfläche für den Entwurf benutzt werden kann. Er ist vergleichbar mit einem Schreibtisch, auf dem sich die Werkzeuge befinden
Digitalisierung	Umwandlung einer Bildvorlage in eine digitale Form. Die Erfassung erfolgt punkt- oder linienweise mittels eines Digitalisierungstableaus oder durch Einlesen der Vorlage mittels eines *Scanners.*
Dongle	Bezeichnet den Kopierschutz der zum Lieferumfang von EuroCUT gehört. Er wird auf die ***parallele*** Schnittstelle (Druckerschnittstelle) Ihres Rechners gesteckt. Ohne diesen Kopierschutz kann die Software nicht gestartet werden.
Download	Das Herunterladen von Programmen oder Dateien aus einer Mailbox in Ihren Rechner nennt man ~.
DPI	dots per inch; Auflösungsfeinheit in „Punkten pro Zoll“; (1 Zoll = 2,54 cm)
Einfügemarke	~ nennt man die blinkende, vertikale Linie in einem editierbaren Feld

Entgittern Bezeichnet den Vorgang des Entfernens von überflüssigen Folienteilen nach dem Schneiden.

EPS, EPSF Akronym für **„E**ncapsulated **P**ostscript **F**ormat“. In diesem Dateiformat sind die Text- und Bildinformationen in der Seitenbeschreibungssprache *Postscript* abgelegt. Dieses Format enthält neben den Text- und Rasterdaten auch ein Bitmap, welches es erlaubt, ein Abbild der Daten auf dem Bildschirm darzustellen.

Erzwungener Blocksatz *Blocksatz* bei dem alle Textzeilen – auch die Letzte –auf die Spaltenbreite oder Breite der Arbeitsfläche angepasst werden. In EuroCUT heißt diese Ausrichtung „Blocksatz erzwingen“

Farbtiefe unter ~ versteht man die Anzahl möglicher Bunttöne, die vom Scanner erfasst oder per Farbmonitor wiedergegeben werden kann

Fett Schriftattribut mit einer etwas breiteren Strichstärke als der Grund*schnitt* der Schrift.

Folie Zwei Herstellungsverfahren sind üblich: Kalandrieren und Gießen: ***Gegossene*** Folie wird ohne Strecken hergestellt und hat deshalb eine geringere Schrumpfneigung.
Die Kosten sind i. a. höher als bei kalandrierter Folie. ***Kalandrierte*** ist preisgünstiger, hat eine kürzere Verwendungsdauer und schrumpft stärker.

Schneidfolien sind dreischichtig aufgebaut:
1. Trägermaterial; die unterste Schicht
2. Kleberschicht; befindet sich zwischen Folie und Trägermaterial
3. Die Folie selbst.

Font Schrift*schnitt* innerhalb einer Schriftfamilie in digitaler Form. Die meisten Schriftfamilien verfügen über die Fonts normal, **fett**, *kursiv* und **fett-***kursiv*. Oftmals wird Font auch für die gesamte Schriftfamilie benutzt. Korrekt ist aber, dass jeder Schnitt ein eigener Font ist.

Gammakorrektur Die ~ ist eine Methode zur Farbstufenkorrektur, bei der die Wahrnehmung des menschlichen Auges bei aneinandergrenzenden Flächen unterschiedlicher Farbe berücksichtigt wird.

Gruppieren Zusammenfassen beliebiger Objekte zu einer Gruppe; die Lage der Objekte zueinander verändert sich in der Gruppe nicht mehr.

Halbtonbild Als ~ bezeichnet man solche Bilder in denen Graustufen oder Farbtöne vorkommen. Man nennt die Tonwerte zwischen reinem Weiß und reinem Schwarz Halbtöne.

Hilfslinie Hilfslinien sind Linien, die zum visuellen Ausrichten von Objekten auf der Arbeitsfläche oder dem *Desktop* benutzt werden. Hilfslinien sind nur auf dem Bildschirm sichtbar und werden weder geplottet noch auf dem Drucker mitausgegeben.

Hochgestellt Die Zeichen werden höher gesetzt als die auf der *Schriftlinie* stehenden Zeichen. Sie sind i. d. R. in einem etwas kleineren Schriftgrad gesetzt als die Grundschrift.

Kalibrierung Anpassung von Drucker, Bildschirm oder Anpassen an Sollwerte

Kontrast Gegensatz; Helligkeitsumfang zwischen hellen und dunklen Bildstellen

laminieren Überziehen mit transparenten Kunststofffolien

Oberlänge Terminus für den über die Mittellänge nach oben hinausragenden Teil eines Zeichens.

Prozessfarben Druckfarbenskala für 4-Farbdruck mit Cyan, Gelb (Yellow), Magenta und Schwarz (Key); bei Mischung drucktechnische Wiedergabe aller Farben möglich.

Raster Image Prozessor Computerbaustein; empfängt Daten einer **(RIP)** am Computer gestalteten Seite und „übersetzt" die Daten in ein Rasternetz von Punkten die auf dem Belichter ausgegeben werden

Scanauflösung Feinheit der Auflösung beim Scannen von analogen Bildvorlagen

Formel:
Auflösung (in Dpi) = Druckrasterweite (L/cm) x 2 (Qualitätsfaktor) x Vergrößerungsfaktor x 2,54 (bei Umrechnung von cm in inch)

Schriftgrad ~ ist die Größe einer Schrift. Sie entspricht der Kegelhöhe, d. h. sie umfasst auch Ober- und Unterlänge, sowie eine gewissen Raum ober- und unterhalb der Zeichen.

Schriftlinie Als ~ bezeichnet man eine gedachte Linie, auf der die Zeichen einer Zeile stehen. Auch wen in einer Zeile unterschiedliche Schriftarten und *Schriftgrade* verwendet werden, müssen alle Zeichen auf einer gemeinsamen Schriftlinie stehen.

Überfüllung Eine schmale Überlappungszone an den Grenzen überlagernder farbiger Elemente. Diese ~ stellt sicher, dass an den Farbgrenzen keine *Blitzer* entstehen. Die Überlappung kann durch Über- und Unterfüllung erreicht werden.

Unterlänge Dies ist der Teil eines Zeichens, der über die Schriftlinie nach unten hinausragt.

Unterschneidung Wenn zwei Zeichen dichter zusammengesetzt werden, als es ihrer Standarddicke entspricht, spricht man von ~. Bei Zeichenkombinationen wie z.B. „Te“ ergibt sich ein ausgeglichenes Schriftbild.

Upload Unter ~ versteht man das Einspeisen/Übersenden von Dateien und Programmen in einen Mailboxrechner.

Versalhöhe Man versteht darunter die Höhe der Großbuchstaben, der Versalien. Als Maß wird i.d.R. die Höhe des Buchstabens „H“ von der *Schriftlinie* bis zur Zeichenoberkante benutzt.

x-Höhe Höhe des Kleinbuchstabens/Zeichens „x“ bzw. der Kleinbuchstaben ohne die Oberlänge einer Schrift.
Diese Höhe wird auch Mittellänge genannt.

Zoll engl. Inch. Maßeinheit für die Länge
1 Zoll = 1 Inch = 2,54 cm

Index

A

Abstand einpassen 56
Achswechsel 101, 119, 195
Alias-Name 259
Alles Markieren 193
Alles zeigen 106, 207
Anzahl Kopien 95
Anzeige unterbrechbar 241
Arbeitsfläche 15, 239
aufsteigend sortiert 158
Ausgabe 94
Ausgangsdarstellung 103
Auslesen 95
Ausräumen 135, 215, 216
Ausrichten 119, 205
Ausrichtung 36, 44, 45, 46, 119
AutoCAD 11, 12
Automatisch hinzufügen 167
Automatisch verschmelzen 120
Autosave Intervall 232

B

Backup 174
Backupverzeichnis 175
Basislinie an Kreis anpassen 57
Baumelement 165
Bearbeitung von farbigen Bitmaps 131
Befestigungslinie 56
Bezugspunkt 98, 142
Bidirektional 90
Bildschirm auffrischen 208
Bitmap maskieren 198
Bitmap-Exportfilter 150
Bitmapfüllung 63
Blattursprung 97, 98
Blockschatten 200
Bmp Outline 130
Bohrungen 204

C

Cache 175
Centronics-Port 90
Clipart 210
Clipart-Gruppe 206
Clipart-Symbolleiste 18
CMX-Import 148
CoRun 9, 10
CoRun 6
Cursorform 19

D

Dateidatum 154
Dateien Suchen 162
Dateiformate 172
Deaktivierte Schrift 249
Desktop 15
Dezimaltabulator 54
Doppelpfeile 144
Drehrichtung 205
Druckbereich 77
Druckdialog 168
Drucken 190
Druckmodus 78
Duplizieren 195, 196

E

Ecken Ausrichten 28
Ecken Verrunden 30
Eckenschärfen 28
Einfügen 192
Eingabezeile 162
Einpassen 65, 76
Eins nach vorne setzen 208
Ellipse 203
Entgitterabstand 102
Entgitterlinien 104
Entgitterrahmen 96, 212
EuroPhotoCut 221
Exportieren 149, 190

F

Fadenkreuz 242

Farbdarstellung 240
Farben reduzieren 217
Farblayer 71, 194
Farbpalette 238
Farbreduktion 217
Farbreihenfolge 125
Farbseparation beim Schneiden 99
Farbverlauf 59, 60, 197
Fehlerquellen beim Schneiden 116
Festplatten durchsuchen 162
Folienoptimierung 102, 103, 107, 215
Framesize 106
Fräskorrektur 136
Füllbitmap einfügen 64
Füllbitmap importieren 64
Füllungen 197

G

Gammakorrektur 219
Ganz nach hinten setzen 208
Ganz nach vorne setzen 207
Ganze Seite 106, 207
Gefundene Verzeichnisse 164
Genauigkeit 127
Geradenpunkte 22
Geräteordner 110
Glätten 26
Graustufen 218
Grundeinstellungen 196
Gruppieren 196
Gruppierung brechen 197

H

Haarlinie 67, 198
Helligkeit 218
Hilfslinien 242
Hilfslinien drucken 80
Hilfslinien sperren 242
Horizontal Spiegeln 195
Hotfolder 109, 114
Hülle 200

I

Import 235
Importieren 147, 190
Inhalte einfügen 193
Innenteile behalten 127
Invertieren 218

J

Job Manager im Vordergrund 176
Job-Historie 191
Job-Info 180, 193
Job-Kalkulation 181, 193
Job-Kontrolle 99
Job-Manager 153
Jobs speichern 178
Justiermarken 211

K

Kacheln 75, 82
Kapitälchen 45
Kerning 253, 267
Kerningfenster 268
Klone erzeugen 146
Knotenreduzierung 32
Knotenwerkzeug 22
Kombination auflösen 197
Kombinieren 197
Kontextmenü 157, 159
Kontrast 218
Konturen filtern 130
Konturlinie 126, 209
Konvertieren in Bitmap 219
Koordinatenwerte 28
Kopieren 192
Kreis 203
Kurven angleichen 130
Kurvenausrichtung 130
Kurvenpunkte reduzieren 130

L

Laufrichtung des Textes 57
Layerbox 18, 69
Letzte Fassung 188

Lineale 239, 240
Linie 201
Löschen 195
Lupe 207

M

Manuell 122
Markisen 27
Maus 233
Maximale Optimierung 103
Maximalen Lauflänge 51
Messen 58, 215
Metrik 15
Mit Objekt Skalieren 65
Modus 94
Multi-Copy 145
Multi-Inline 136
Multi-User-Diskette 14
Mustervorlage 178, 180

N

Nach Segment warten 97
Nahtlos Kacheln 65
Negativ schneiden 107
Neu 161, 188
Neu berechnen 103
Neu von Vorlage 188
Nicht sichtbar 72, 74

O

Objekte gegen Uhrzeigersinn 205
Objekte im Uhrzeigersinn 205
Objekte schließen 205
Objektgröße 66
Objektsensitives Menü 246
Objekt-Symbolleiste 17
Offenes Trimmen 124

Ö

Öffnen 161, 188

O

Offset vom Material 141
Online Support 245
Online-Service 189
OPOS 234
Optimierung 102
Outline 120, 126, 216

P

Palette zurücksetzen 70, 238
Paletten-Historie 71, 239
Passermarke 204
Pause nach 82
Perspektive 198
Physikalischen Nullpunkt 97
Plotmanager 109
Plotter 233
Positionierhilfe 242
Posterize 217
Programm einfügen 211
Programmliste 211
Programmzeile 16

R

Raster 240
RCS-ONLINE 190
Rechteck 202
Referenz-Job 180
Referenzpunkt 27
Relief 219
Revektorisieren 209
Rotation der Zeichen erhalten 57
Rotationswinkel 48
Rückgängig 192

S

Sättigung 218
Scannen 134, 190
Schärfe 218
Scherung 143
Scherung der Zeichen erhalten 57
Schneiden 89, 190
Schneideplotter-Icon 99

Schneidevorschau 100
Schneidfertig 194
Schraffur 135
Schraffurwinkel 136
Schrift suchen 266
Schriftart 35, 173 Siehe Text-Editor
Schriften exportieren 251
Schriftenliste 248
Schriftfarbe 173
Schriftgrad 173
Schriftname 252
Schriftnamen 260
Schriftschnitt Siehe Text-Editor
Segmentabstand 96
Segmentoptimierung 107
Sektionierung 107
Serielle Plotteransteuerung 90
Setup-Typ 4
Siebdruck 125
Sortieren 96
Sortierung 157
Speichern 161, 188
Speichern 149
Speichern unter 189
Speichern unter... 162
Spitze 25
Sprachauswahl 174
Standard-Symbolleiste 16
Stapeln Abstand 95
Stapelverarbeitung 97
Stapelvorschau 96
Stiftattribut 67
Stiftattribute 66, 198
Strichstärke 68
Suchen nach Dateien 163
Symmetrisch 25
Symmetrischen Objekte 204

T

Tabulatoren 53
Tangentenpunkte 22
Teilbildmodus 155
Text ausrichten 44
Text eingeben 37
Text einge-geben 229

Text in Kurven 23, 229
Text in Zeilen 229, 230
Textbox 229
Text-Symbolleiste 35
Toolbox 20
Transparent 227
Trennen 26
Trimmen 123
TWAIN-Interface 129

Ü

Überdeckung 137

U

Umrißmodus 241
Unidirektionale 90
Universal Justiermarken 212
Ursprungspunkt 22, 26

V

Vektorisieren 130, 209
Verbinden 26
Verbindungslinien 137
Vergrößern 207
Verkleinern 207
Verlauf 61
Verrunden 206
Versalhöhe 183 Siehe Text-Editor
Versalhöhe anpassen 56
Verschmelzen 121, 216
Versteckte Dateien 159
Vertikal Spiegeln 195
Verzeichnis überwachen 170
Verzeichnisse zusammenfassen 167
Vollfläche 124
Vorschaubild 156
Vorschaucache 175
Vorschaufenster 82

W

Werkzeug-Symbolleiste 17
Wiederherstellen 192
Wortabstand 47

X

X-Spiegeln 101

Y

Y-Spiegeln 101

Z

Zeichenabstand 47
Zeichensatztabelle 51
Zeichnen 201
Zeilenabstand 46
Ziehen von Kurven 29
Ziellayer 138
Zoom-Funktionen 33
Zweitplatzlizenz 14
Zwischenablage 192, 193

Impressum

Anmerkung zur Produktion:

Dieses Handbuch wurde mit Word 2000 auf einem Pentium III 700 MHz erstellt.

Verwendete Schriftfamilie:

AcciusT

Deutsche Version:
Georg Wagner, Peter Bettendorf
RCS Systemsteuerungen GmbH

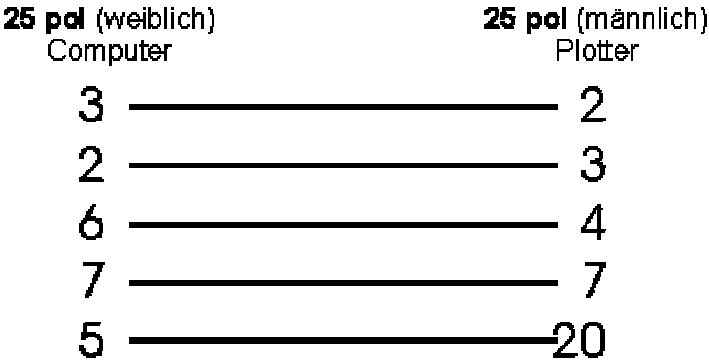
Stand: 19.03.2004

Kabelkonfiguration und Baudrate

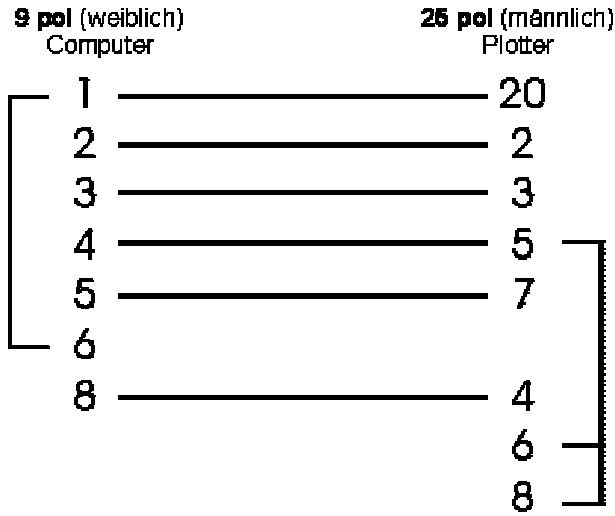
Leider benötigen viele Plotter von der Norm abweichende Kabel. Aus diesem Grund haben wir uns entschlossen, Kabelverdrahtungen für die wichtigsten Plotter an dieser Stelle anzugeben. Wir machen allerdings darauf aufmerksam, dass wir für die Richtigkeit dieser Angaben keine Gewähr übernehmen. Außerdem sollten Sie beim Löten eines Kabels extreme Vorsicht walten lassen, da eine falsche Verbindung, sowohl Plotter als auch Ihren Rechner beschädigen kann.

Dieser Fall wird von keiner Garantie abgedeckt.

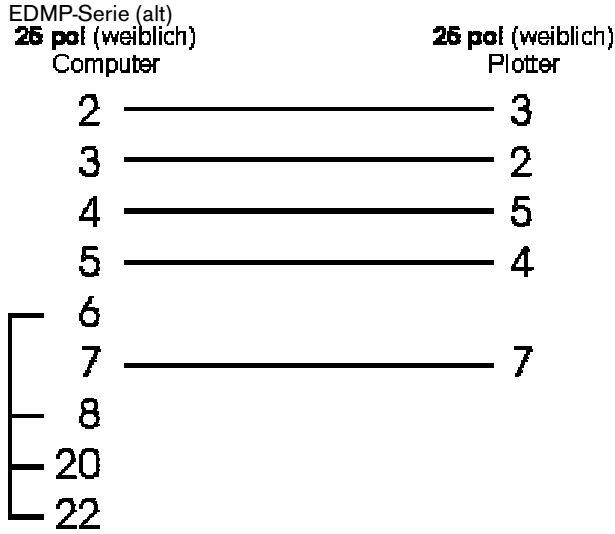
Aristo



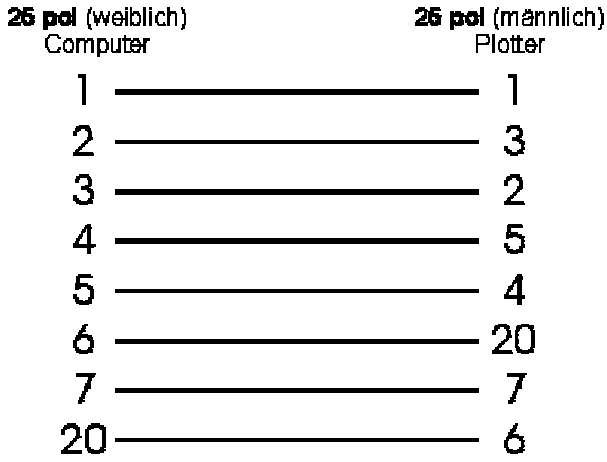
Grapfityp



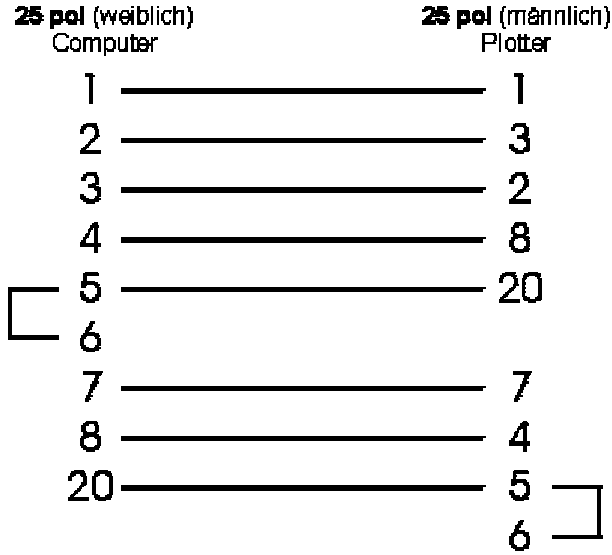
Houston



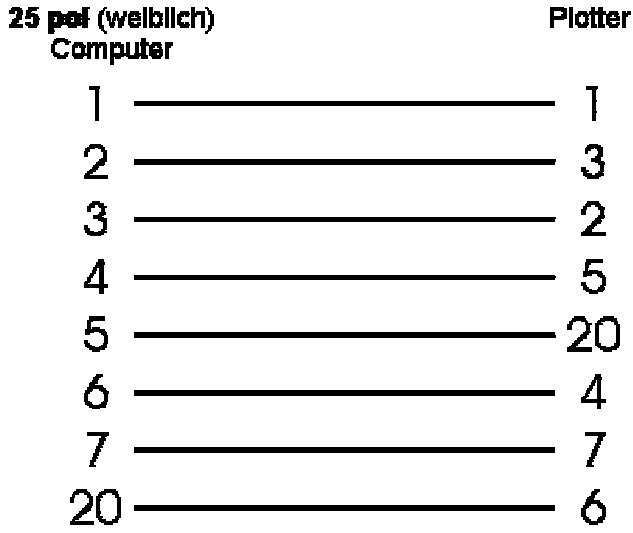
Mimaki



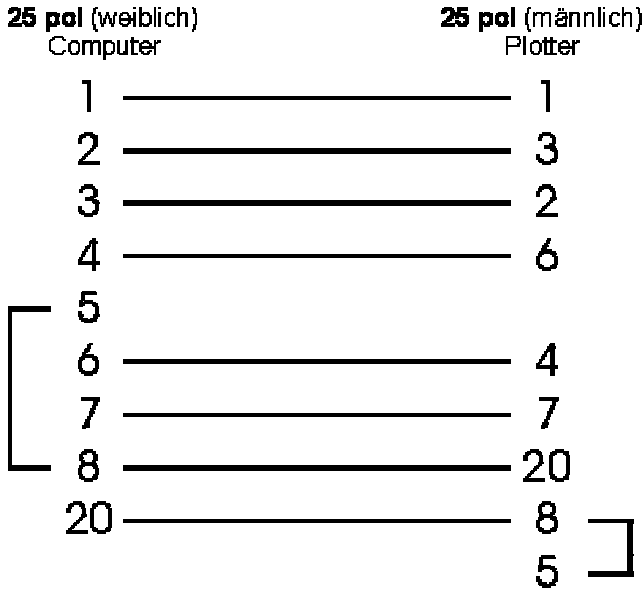
Mutoh



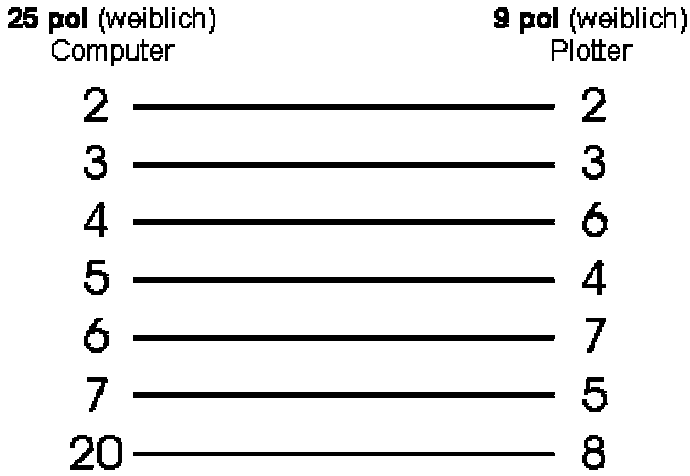
Perigraf



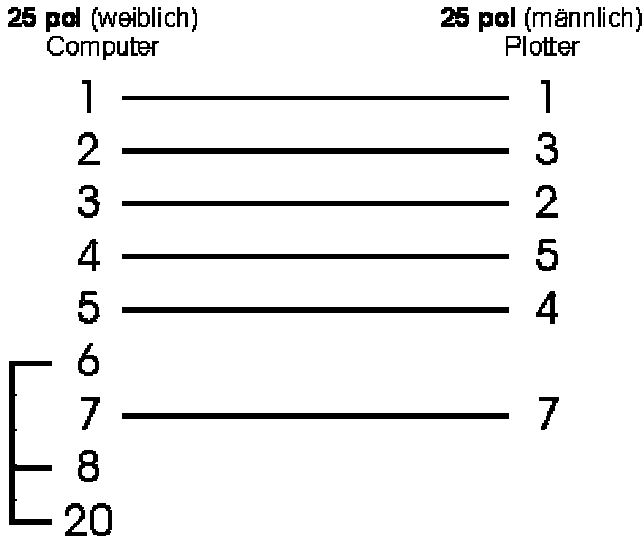
Roland



Summagraphics D- und T-Serie



Zünd



Zeichentabelle

Unter Windows stehen Ihnen neben den Zeichen auf der Tastatur noch viele andere Zeichen zur Verfügung. Dies sind vor allem die ANSI-Zeichen von Nummer 128 bis 255. Um die leidige Suche nach dem richtigen Zeichen zu verkürzen, haben wir in EuroCUT-Texteingabe eine ANSI-Liste integriert. Um in EuroCUT ein Sonderzeichen einzugeben, verwenden Sie die Zeichentabelle in der Texteingabebox.

Achtung: *Nicht in allen Zeichensätzen ist die Belegung gleich. Sie kann von Schriftart zu Schriftart variieren!*

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
0	€	€	€	€	€	€	€	€	€	€	€	€	€	€	€	€
16	€	€	€	€	€	€	€	€	€	€	€	€	€	€	€	€
32		!	"	#	$	%	&	'	(	)	*	+	,	-	.	/
48	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	:	;	<	=	>	?
64	@	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O
80	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	[	\	]	^	_
96	`	a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n	o
112	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z	{	|	}	~	
128	€		‚	ƒ	„	…	†	‡	ˆ	‰	Š	‹	Œ		Ž	
144		‘	’	“	”	•	–	—	˜	™	š	›	œ		ž	Ÿ
160		¡	¢	£	¤	¥	¦	§	¨	©	ª	«	¬	-	®	¯
176	°	±	²	³	´	µ	¶	·	¸	¹	º	»	¼	½	¾	¿
192	À	Á	Â	Ã	Ä	Å	Æ	Ç	È	É	Ê	Ë	Ì	Í	Î	Ï
208	Ð	Ñ	Ò	Ó	Ô	Õ	Ö	×	Ø	Ù	Ú	Û	Ü	Ý	Þ	ß
224	à	á	â	ã	ä	å	æ	ç	è	é	ê	ë	ì	í	î	ï
240	ð	ñ	ò	ó	ô	õ	ö	÷	ø	ù	ú	û	ü	ý	þ	ÿ

Übersetzungstabelle für die Angabe des Einstechdrucks bei Mimaki-Schneideplottern in dem EuroCUT 2.XX oder höher Schneidedialog:

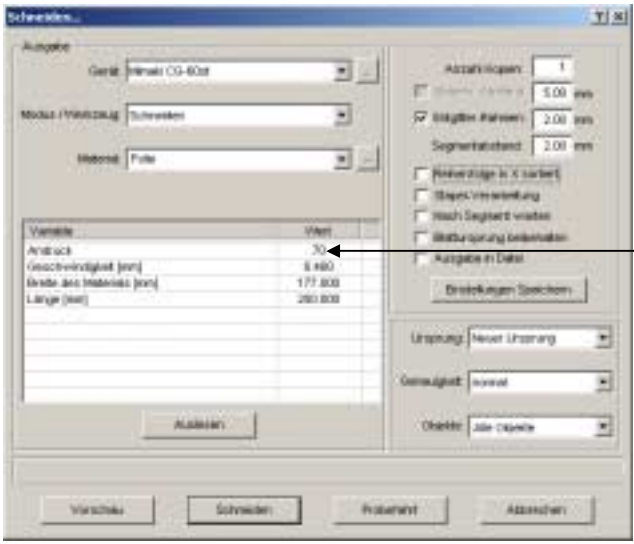


Abb. 199: EuroCUT Schneidedialog

Beispiel: (s.o.) Wenn Sie in dem EuroCUT-Schneidedialog im Feld Druck einen Wert von 11 eingeben, so entspricht dies beim Schneiden mit Mimaki-Plottern der CG-Serie einem Einstechdruck des Messers von 70g.Der untenstehenden Tabelle können Sie alle Werte entnehmen, die von Mimaki-Plottern unterstützt bzw. interpretiert werden.

Druck	Gramm	Druck	Gramm	Druck	Gramm	Druck	Gramm
1	20	***11***	***70g***	21	140	31	240
2	25	12	75	22	150	32	250
3	30	13	80	23	160	33	260
4	35	14	85	24	170	34	270
5	40	15	90	25	180	35	280
6	45	16	95	26	190	36	290
7	50	17	100	27	200	37	300
8	55	18	110	28	210	-	-
9	60	19	120	29	220	-	-
10	65	20	130	30	230	-	-